04/2001 ● Test av Duron 850, Celeron 850 och Cyrix 667



FULL VERSION

GRAND PRIX LEGENDS

Autentisk simulation av formel 1-säsongen 1967

+ SVENSKA

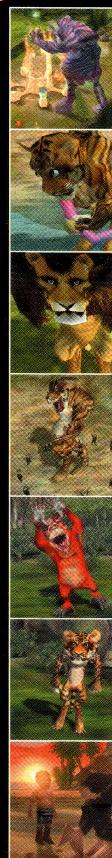
PC Games

incite

BLACK & WHITE BLIR ÅRETS STÖRSTA SPEL

- 100 uppdrag
- +50 timmars gameplay
- 40 magier ● 16 giganter
- 8 folkslag ● 5 öar
- 1 Test Center
- 12 sidor recension
- 1 Gold Award!

BLACK & WHITE



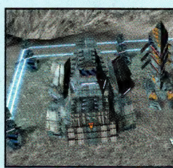
20 RECENSIONER

Black & White ● Kingdom Under Fire ● The Mummy ● **Quake 3: Team Arena** ● The Moon Project ● Hostile Waters ● **Sno-Cross Extreme** ● Star Fleet Command 2 ● Total Revolution: Complete Adventure ● **World Snooker Championship** ● Akimbo ● Blair Witch 3 ● **Airline Tycoon** ● Konung ● Army Men: Air Tactics ● **Legends of the Prophet & the Assassin** ● Gangsters 2 ● Teazle 2 ● Kristall-nyckeln ● **Start-Up 2000**









KOMMER SNART

● Desperados ● I-War 2 ● Cossacks ● Civilization 3 ● Myst 3



CIVILIZATION 3



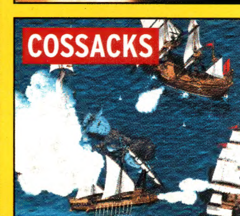
MYST 3



DESPERADOS

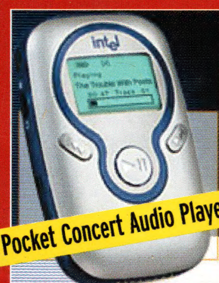


I-WAR 2



COSSACKS

HARDWARE



Pocket Concert Audio Player



SoundWorks Digital



Tre billiga processorer

kr 59:50

7 388097 705958 04

TIDSAM 0977-

Bakom Championship Manager 4 ● Test av högtalare från Creative Labs & Logitech

■ Redaktören har ordet

därför kan de knipa käft med sin censur



Varje gang våld i datorspel är uppe på tapeten i medierna vaknar **De Bekymrade Vuxna**.

Det är ju vansinnigt att det inte är censur på datorspel i Sverige, för man kan då verkligen inte låta barn och unga själva bedöma vad de kan tåla, låter det.

Jag har stor sympati för föräldrars önskan att beskydda sina barn mot onödigt våld, men slappna av lite nu. Inga barn massakrerar sina kamrater efter en match i *Counter-Strike* eller ett uppdrag i *Hitman*, och om de gör det så kan man knappast skylla det på spelet. All vetenskaplig forskning på området bevisar att barn och unga kan skilja på lek och verklighet, och så faller det argumentet.

Inom branschen för elektronisk underhållning finns en överenskommelse om att ha en frivillig märkning av spel för att informera föräldrar om graden av våld i ett spel – ungefär som på videofilmer. Det är en förnuftig lösning.

På spelcaféerna tar man ansvar för de yngsta kunderna, exempelvis skickar flera caféer hem alla under 15 år klockan 20:00, om inte föräldrarna samtyckt till ett senare klockslag. Flera caféer har också infört självcensur, så att ett spel som *Soldier of Fortune* antingen inte finns eller bara kan spelas av de som fyllt 15.

Därför orkar vi inte höra på mer gnäll från **De Bekymrade Vuxna**.

Michael Broström, redaktör
incite PC Games

BLACK

nyheter

kommer snart

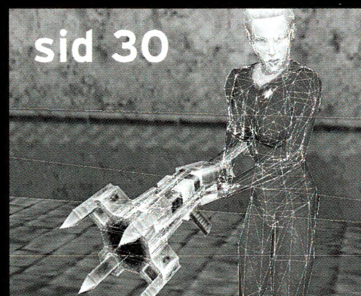
special

recensioner



DEPERADOS Det blir lika bra som *Commandos*, ser bättre ut och utspelas i Den Vilda Västern.

3D-GRAFIK Ljus är något av det svåraste att återge på ett trovärdigt sätt i ett datorspel. Vi går bakom tekniken med ett språk som alla kan förstå.



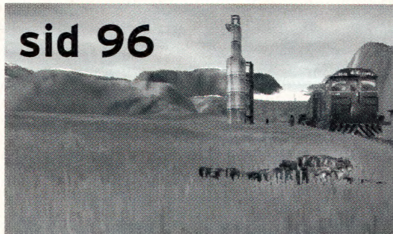
innehåll

&WHITE

Det komplexa storspelet blandar religion, moral och existentialism. Årets största recension börjar på *sid 50*

sid 64

THE MOON PROJECT Fans av det mästerliga *Earth 2150* blir nu 399 kronor fattigare. De kommer nämligen att köpa den här uppföljaren.



BREVLÅDAN Därför kan man gömma sig i gräset i *Delta Force 2*, men inte i 3:an.

demo CD



Den här månaden finns det en massa coola videos på incite-CD:n, missa t ex inte klippet från gangsterspelet *Mafia*. Och så finns det äntligen babes på CD:n igen ... något som många läsare har efterlyst.

demos

GIANTS
SWAT 3: ELITE EDITION
SACRIFICE
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX
HEIST
MECH WARRIOR 4
RC SIMULATOR
STUNT GP
BALLS OF STEEL

videos

MAFIA
INDEPENDENCE WAR 2
FLY2K
GOD CALENDAR SHOOT

PATCHAR:
UNREAL FORTRESS
CHAMP. MANAGER 00/01 v. 389
NHL 2001 v. 1.03
GIANTS v. 1.1
GIANTS "RED BLOOD" PATCH
GRAND PRIX LEGENDS DIRECT3D
GRAND PRIX LEGENDS OPENGL

WALLPAPER:
ALICE
DESPERADOS
NO ONE LIVES FOREVER
TOCA WORLD TOURING CARS
V-RALLY 2
INCITE WALLPAPER ARCHIVE

DRIVRUTINER:
DIRECTX 8.0
NVIDIA DETONATOR 3
RIVA 128 PCI/AGP
GL SETUP v.1.00.117

GRAND PRIX LEGENDS

GRAND PRIX LEGENDS är en simulation av formel 1-säsongen 1967 med historiskt korrekta banor, team och bilar. Det är det mest hardcore-inriktade racingspel, vi har haft som fullversion och låt oss säga en sak direkt: Det kräver en hel del träning!

De stora racerbanorna som Watkins Glen, Nürburgring och Monza var 1967 omgivna av vanliga hus, betongbarriärer och åskådare i vägkanten. Avkörningsområden med grus och sand användes inte.

Bilarna hade inga spoilers eller vingar, de körde på höga och relativt smala däck i stället för dagens slicks – det betydde att ju fortare de körde, desto mer instabila blev de. Förare som Jack Brabham och Jim Clark tävlade i brutala 8- och 12-cylindriga formelvagnar som Lotus, Brabham och Ferrari.

Folket bakom *Grand Prix Legends* från amerikanska Papyrus har i det närmaste varit besatta av att göra spelet historiskt korrekt, exempelvis är alla telemetri-data och ursprungliga placeringar i loppen under den verkliga 1967-säsongen korrekta.

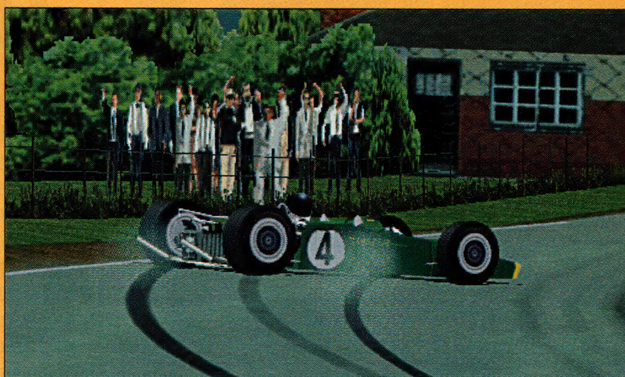
Bilarnas fysik är modellerad efter en komplicerad formel som betyder att varje handling följs av en reaktion. En 1967-racer har ovanan att dra åt vänster varje gång man växlar. Det kan ses och märkas på hjulen, på karrossen och på förarens huvud, men kan motverkas genom att välja ett stramt underrede – som å andra sidan kan vara en nackdel på ojämna eller mycket kuperade banor som den tyska Nürburgring. Man kan välja förinställda konfigurationer, men det lönar sig att experimentera med individuella inställningar.

Fler detaljer om fysiska modeller, körteknik och 1967-säsongen finns i manualen som ligger på *Grand Prix Legends*-CD:n. Här finns också en introduktion från spelets producent.

PC Games incite



MONACO Monaco-banan år 1967 är i stort sett identisk med den som de kör formel 1-lopp på idag.



KÖRTEKNIK Spelet är extremt svårt och kräver en känslig fot på gaspedalen. De första omgångarna brukar bakvagnen ofta sladda ut.



German Grand Prix

3 laps, 68.5 km

Nürburgring
174 turns, 22.834 km



SKRÄCKBANAN Den 22,8 kilometer långa Nürburgring med 174 kurvor är alla förares mardröm. Den är med i sin fulla längd i *Grand Prix Legends*.



MOTORBRAND Vi rekommenderar att du tar dig ut ur bilen om du råkar ut för det här …



DENNA MÅNADS FULLVERSIONS-SPEL:

PATCH PÅ INCITE-CD:N

KÖR SPELET UTAN 3dfx

Grand Prix Legends är gjort särskilt för 3dfx-standarden, men kan köras på alla grafikkort med en liten fint. Om ditt kort inte har stöd för 3dfx (det gäller t ex Riva- och GeForce-serierna) gör du som följer:

1. Installera *Grand Prix Legends*.

2. Installera patchen till spelet, som ligger på denna månads incite-CD under "Tools".

3. Kör *Grand Prix Legends*, gå till "Options" och välj "Direct3D" som hardware-accelerator. Klicka på OK och starta om spelet.



FINNS PÅ CD:N

Direct3D-patch ligger på *incite*-CD:n.



TÖRS DU TA DET RÖDA PILLRET? **Till nästa år är Keanu och Co färdiga att flytta framtiden in i din dator. Vem kan du lita på?**

MATRIX ÄR PÅ VÄG

Efter flera månaders spekulationer är det nu äntligen ett faktum: Biografhiten *The Matrix* får sitt alldeles egna datorspel

Som vi redan förra sommaren kunde avslöja på dessa sidor har det under en längre tid cirkulerat mängder av rykten om vem som i slutändan kommer att ta hem rättigheterna för att göra ett datorspel som bygger på det futuristiska actionfilmspektaklet *The Matrix*, där Keanu Reeves med svart trenchcoat och en stor vapenarsenal försöker frälsa mänskligheten från en falsk datorsimulerad "verklighet".

Nu är det äntligen bestämt att spelet ska produceras av Interplay och Shiny (som bland annat stod bakom *Messiah*), och att det inte bara blir tal om ett, utan en hel rad spel, varav det första ska komma ut samtidig som *The Matrix 2* och *3* kommer upp på biograferna, troligtvis under 2002 eller 2003.

Det kommer mest troligt att bli en av de dyraste spellicenserna hittills. Enligt Internet-magasinet Variety.com har Interplay betalat mellan 8 och 10 miljoner dollar (omkring detsamma som man antar att Electronic Arts måste hosta upp för att basera spel på Harry Potter-böckerna och den kommande filmtrilogin om *Sagan om ringen*) för att få lov att bygga sina spel, för både PC och alla möjliga konsoler. om den dystra framtidsvärld där allt är möjligt och de fysiska lagarna är satta ur spel.

Även om Interplay och Shiny ännu inte har offentliggjort några närmare detaljer om det första spelet så förväntas det bli frågan om ett tredjepersons action/adventure som kommer att använda en ny kombination av de grafiska 3D-motorerna från *Sacrifice* och *Messiah*.

■ MILITÄREN GÖR SPEL

Efter att med stor framgång ha använt actionspelen i Delta Force-serien under rekryternas grundträning ska den amerikanska armén nu producera sitt eget ultrarealistiska action/skjutaspel. Spelet, med arbetsnamnet *Army Game Project* ska ingå i soldaternas grundträning och kommer senare också att kunna köpas av civila.

DEBILA JÄGARE

Det finns inte plats för blöthjärtade djurrättsaktivister i spelet *Feedin' Chloe* från Sunstorm Interactive.

Här gäller det att härja ohämmat med jaktgevär, dynamitgubbar och skördetröskor i skogens djupa, stilla ro. Det handlar om en jaktparodi från skaparna av de, speciellt i USA, mycket populära och seriösa Deer Hunter-jaktsimulatorerna.

Första avsnittet av spelet ska redan finnas klart för gratis hämtning på Nätet medan framtida avsnitt kommer att kosta cirka 50 kronor per styck.

Du kan hämta det på: *www.arushgames.com*



PARTYTAJM I SKOGEN **Självaste bamsefar sprängs i bitar av en välriktad kulkärve från ditt dubbelpipiga hagelgevär. *Feedin' Chloe* är inget för känsliga själar.**



Andra världskriget fortsätter i Sverige

Några av världshistoriens blodigaste uppgörelser blir återupplivade i det svenskproducerade actionspelet *Battlefield: 1942*

Maskingevären knattrar och sanden färgas röd av blod när de allierade trupperna försöker att kämpa sig fram över Iwo Jimas stränder. Den slutliga uppgörelsen med axelmakterna har börjat.

Det är bara en av de situationer man utsätts för i *Battlefield: 1942* producerat av svenska Digital Illusions. I actionspelet, som förväntas vara färdigt till hösten, deltar man i över 50 explosiva uppdrag under andra världskriget, fördelat på 4 kampanjer i single- och multiplayer.

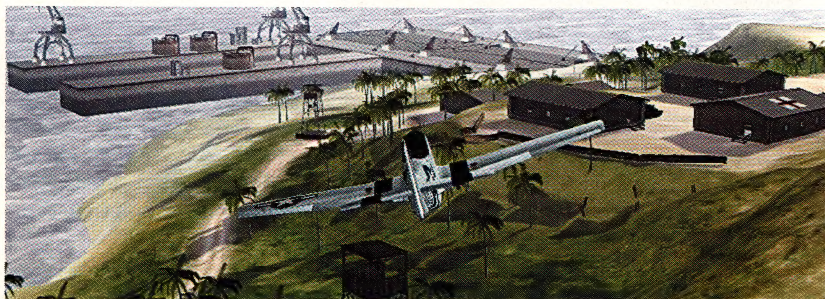
I spelet kan man slåss både som fotsoldat och bakom kontrollerna på allt från B17-bombplan över Europa till Tiger-tanks på Stalingrads gator.



SKÄGGSTUBB En ny grafisk motor gör det möjligt att komma riktigt nära händelserna.



STRIDSBEREDD Med hjälp av avancerat 3D-ljud ska du kunna höra kulorna vina runt öronen.



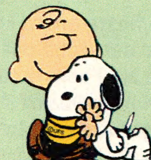
FLYGSTRIDER! En del av striderna utkämpas högt över slagfältet i ett stort urval av stridsflygplan.

■ NY LEGO-SOLDAT?

Enligt ryktesspridarna har Activision så smått börjat på *Soldier of Fortune 2*, som ska vara färdigt under 2002. Det finns ännu inga närmare detaljer, men vi återkommer så fort vi vet något nytt.

■ PORR I STRIDSFLYGPLAN

I flygsimulatorn *B-17: Flying Fortress* från Hasbro har nyfikna spelare hittat länkar till porrsidor gömda i programmet. Hasbro beklagar och forklarar att de många länkarna låg på en av programmerarnas maskiner och kom med av misstag. OK, så det är därför som spelen alltid blir försenade.



■ SNOBBEN PÅ PC

Snobben, Jon och alla deras vänner från den tecknade serien kommer snart att få sitt eget datorspel. Det är Infogrames som ska ge de populära figurerna nytt elektronisk liv. Det finns ännu inget datum bestämt för när det första spelet ska utkomma.

Snabb sexskjutare

Redan innan *Desperados* har släppts har producenterna annonserat det första tillägget

Det verkar lite vågat, men folket bakom westernstrategispelet *Desperados: Wanted Dead Or Alive*, Infogrames, är så säkra på att spelet blir en framgång att de redan innan det är färdigt har offentliggjort att det i början av 2002 följer ett större tillägg.

I själva det lovande spelet (som vi har en omfattande artikel om längre fram i tidningen) som i uppbyggnad och utseende påminner en hel del om *Commandos*, spelar man den hårdhudade prisjägaren John Cooper under hans försök att få tag på skurken El Diablo.

Tillägget kommer som vanligt att innehålla en rad nya banor och figurer, så alla spelare som gillar tuggtobak kommer att vara sysselsatta till 2002.



SNABBARE ÄN SIN EGEN SKUGGA Mister Cooper är en man med taktisk överblick och ovanligt snabb högerhand.

SIMS ÖVERALLT

Inte ett, inte två, nej hela tre nya program är på väg i den populära berättelsen om de små sims och deras problem i sin datorsimulerade vardag



STORSÄLJARE 3 miljoner spelare har hittills investerat i *The Sims*, det antalet ska nu utökas!

De vanebildande sims rycker ut på nätet i stor stil i *The Sims Online* i en enorm cybervärld med plats för upp till 50 000 hus, där spelarna hädanefter ska försöka föra sina sims till personlig framgång i konkurrens med de många andra invånarna.

Dessutom lockar mannen bakom *The Sims*, Will Wright, med *The Sims Live* (ett Internetverktyg där man använder sina sims som budbärare i särskilda chat-rooms) och inte minst *The Sims 2*, där spelarna ska få större möjligheter att fatta egna beslut än i originalet. Det finns ännu inget exakt utgivningsdatum för de tre titlarna.

Snabbare, mindre, billigare

Nya maskiner, ny utrustning. Häng med i de senaste maskinvaruframstegen.

■ **Hjärnstyrda datorspel**
Med en futuristisk gul hjälm på huvudet är det nu möjligt att styra sina datorspel med mer precision än innan. *Attention Trainer* från East3 avläser elektriska impulser i hjärnan, ökar koncentrationsförmågan, och därigenom spelförmågan. Priset är i gengäld 7 000 kronor, men så får man också ett racerspel och klassikern *Pong* med på köpet. Vidundret kan ses på: *ww.east3.com*



AVANCERAD HATT **Framtidens spelutrustning är på väg!**

■ **Detaljer om PlayStation 3**
Det börjar så smått dyka upp fler detaljer om tredje generationen av Sonys PlayStation-konsol. Enligt en av huvudmännen bakom konsolen, Ken Kutaragi, är det meningen att PlayStation 3 ska fungera som en avancerad Internet-plattform för online-shopping och bankärenden. Och vi som trodde att det var en spelmaskin.



NYA TIDER ***PS3* blir mer än en spelmaskin.**

EN KAMP OM ÄRA

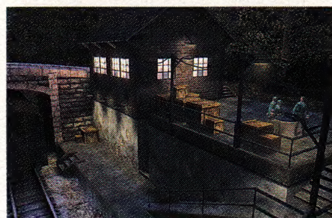
Det avancerade PlayStation-skjuta-spelet **Medal of Honor** kommer nu äntligen i en starkt förbättrad PC-version

KLOKA NAZISTER **Kastar du en granat mot fienderna i *Medal of Honor* kan de komma på att kasta tillbaks den i huvudet på dig.**

En snygg återgivning av de blodiga händelserna under andra världskriget blandat med ett actionfyllt gameplay har redan gjort skjutaspelet *Medal of Honor* från EA fina framgångar bland konsolfolket. Under hösten blir det PC-ägarnas tur att gå på nazistjakt.

I motsats till de flesta andra konsolkonverteringar blir det fråga om ett helt nyprogrammerat spel som med hjälp av grafikmotorn från *Quake 3* kommer att se mycket bättre ut än originalet.

Beväpnad med historiskt korrekta vapen (man kan bl a sätta sig vid spakarna på en Sherman-tank) ska man ta sig genom ett antal uppdrag från Normandie till Nordafrika och möta ett stort antal fiender utrustade med avancerad artificiell intelligens. Det kommer också att finnas en lång rad multiplayer-möjligheter.



SKJUTPAUS **En del av uppdragen kräver att du smyger dig förbi fienden.**



TOPPREALISM **Grafiken blir kraftigt förbättrad från konsol-versionen.**

■ **STAR WARS TILLBAKA PÅ PC:N**
De Star Wars-fans som blev besvikna då LucasArts beslutade sig för att spola *Obi Wan* till PC:n kan nu åtminstone glädja sig över att Star Wars-skaparna inte som fruktat helt släppt speltillverkningen för datorn.

Nästa PC-spel blir således en konvertering av N64-hiten *Battle for Naboo*, som skulle varit färdig under kommande månad. Här ska man styra en rad olika farkoster genom mer än 15 olika landskap fyllda med droider och fientliga stjärnkryssare.

Må kraften vara med er!



JESUS? ***Final Fantasy: The Spirits Within* ser ut att bli en surrealistisk tecknad film-upplevelse.**

Från spel till film

Final Fantasy-filmen börjar så smått att bli färdig

Det har gått mode i att göra biofilmer som bygger på diverse datorspel. Ett av de senaste exemplen är de ohyggligt populära Final Fantasy-adventure/rollspelen, som i juli får premiär på amerikanska biografer som tecknad film.

Filmen, som ännu inte har något svenskt premiärdatum, utspelas år 2065, då världen är ett kaos av krig och förstörelse, och där vardagen är en ständig kamp för överlevnad. Rösterna för figurerna görs av kända skådespelare som James Woods, Alec Baldwin och Donald Sutherland.

Dinodråp

Gå på dinosauriejakt i forntiden i *Primal Pray*



SKJUUUT! **I *Primal Pray* biter jaktbytet tillbaka om du inte är snabb nog.**

Dinosaurier i alla former från Triceratops till blodtörstiga T-Rex är bytet i det förhistoriska jaktspelet *Primal Pray* från Sunstorm Interactive.

Som *Feedin' Chloe* från samma företag (som nämnts tidigare på nyhetssidorna), blir det tal om ett episodspel där man hämtar första delen, som borde vara färdig nu, gratis och därefter betalar cirka 50 kronor per avsnitt med nya arter, vapen och uppdrag på: *www.arushgames.com*



■ **KONSOL-STÖLD**
Det är det vi alltid har sagt: Det kan inte vara lätt att vara konsolägare. I Kanada kommer bristen på PlayStation 2-konsoler nu att kosta en 15-årig butikstjuv en längre vistelse bakom galler.

Han stod i spetsen för ett gäng gevärsbeväpnade ungdomar som lyckades tömma tre affärer på de eftertraktade konsolerna innan personalen i en fjärde butik lyckades övermanna 15-åringen. Spela på PC i stället!

ÖKENRALLY

Det krävande rallyloppet från Paris till Dakar får sitt eget datorspel

I rallykretsar är det ett lopp som rankas högre än alla andra, det över 10 000 kilometer långa Paris-Dakar-rallyt, som varje år drar till sig de bästa förarna och största äventyrarna från hela världen.

Till sommaren kommer så det första rallyspelet som försöker att återskapa det legendariska loppet på datorn. Titeln blir inte helt överraskande *Paris-Dakar Rally* och görs av Broadsword Interactive, och det kommer att innehålla 12 större sträckor uppdelade på ett antal mindre specialsträckor genom mycket svårframkomlig terräng.

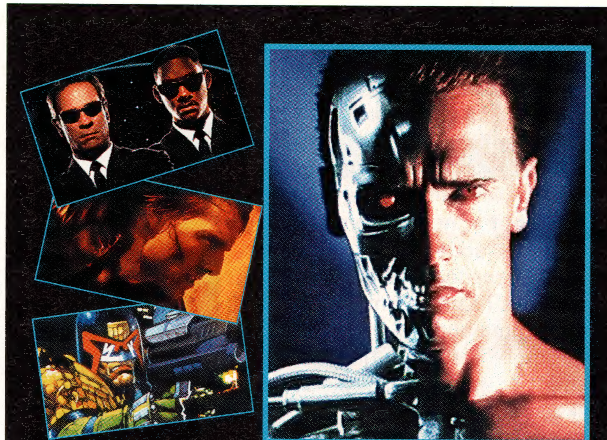
Det blir både täta djungler där kullvälta träd, lergropar och djur utan respekt för trafikregler kommer att utgöra konstanta hot, samt stora ökensträckor där olyckliga förare riskerar att fastna i enorma sandstormar.

Man kan välja mellan 24 olika fordon från traditionella rallybilar och buggys till både två- och fyrhjulsdrivna motorcyklar som alla är trogna kopior av verklighetens oktanfräsare, och dessutom är utrustade med realistiska skademodeller som betyder att minsta körfel straffas med bucklor och trasiga rutor.

Det gäller att välja rätt spår, för loppet är långt och på vägen måste man också plocka upp förråd om man vill lyckas komma helskinnad fram ända till Dakar.



BARA FÖR DE HÅRDHUDADE *Paris-Dakar Rally* blir fyllt av små afrikanska byar, gyllene öknar och frodiga djungler. En sträcka som ställer stora krav på körskicklighet och uthållighet.

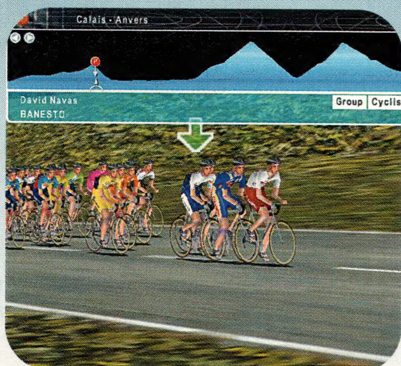


ARNOLD på hårddisken

Framtiden bygger på en värld av nya spellicenser

Filmintresserade spelare får fullt upp under nästa år, som kommer att innehålla en rad PC-spel baserade på filmer som *Terminator 3*, *Men in Black 2* och *Mission Impossible 2*, från Infogrames och serietidningshjälten *Judge Dredd* från Rebellion. Närmare detaljer och utgivningsdatum låter dock vänta på sig.

STYR PÅ CYKLARNA



KÖR PÅ! Du kan styra ditt lags energiförbrukning och anfallsvilja under loppen.

Pallar du för trycket? Nu kan du ge dig in i cykelsportens svettiga värld och bygga upp ett eget team med cyklister.

I spelet *Cycling Manager* från franska utvecklaren Cyanide får man styra sitt eget team på mellan 10 och 20 cyklister och försöka leda dem till framgång under 60 lopp, inklusive Tour de France och Giro d'Italia. Loppen körs i realtid och man bestämmer teamets tempo samt när stötarna ska sättas in. Spelet rullar ut i juli.

■ UNREAL I FLIPPERFORM

Den grafiska motorn från *Unreal Tournament* har med tiden använts till en rad andra actionspel. Men nu vill EA utnyttja de grafiska möjligheterna för att skapa något så speciellt som ett flipperspel.

Spelet blir *Adventure Pinball: Forgotten Island*, där den lilla kulan genom en rad omfattande 3D-banor ska användas för att rädda invånarna på en glömd ö undan döden. Hur det ska gå till rent praktiskt måste vi vänta till sommaren, då spelet kommer, för att få se.

■ EN WEEKEND MED LARA

I en undersökning på den engelska spelproducenten Eidos hemsida frågade man användarna vad de skulle föredra: En X-Box, en PlayStation 2, en Gamecube, en PC eller en weekend i Paris med Lara Croft. Lara vann med PC:n på en säker andraplats. Förnuftigt folk, engelsmännen!

MAGISK STRATEGI

Fyra magiska raser kämpar om maktens tron i *Etherlords*

Ryssland håller på att utvecklas till en stormakt för utvecklande av dataspel.

Det senaste exemplet är det turbaserade strategispelet *Etherlords* från spelhuset Nival Interactive, där man kastas ut i en stor maktkamp mellan fyra raser med olika magiska egenskaper och kulturer

I spelet kan man välja mellan 300 fördefinierade magiska besvärjelser och själv skapa nya, medan man kämpar sig igenom minst 20 olika 3D-ritade banor fyllda med över 160 olika monster. Slaget kommer enligt planerna att börja under hösten.



LUFTBURNA TRUPPER Varje enskilt lopp får sina egna stridssätt och magiska möjligheter.

Slagfältet väntar

Det har nu länge varit tyst om actionspelet *C&C: Renegade* från EA, som utspelas i samma omgivningar som Command & Conquer-strategispelen. Man hade så smått börjat spekulera i om det skulle bli något spel av. Men nu har det blivit bekräftat att *Renegade*, där man får lov att röra sig runt i första- och tredjepersonsperspektiv på själva slagfältet kommer ut till hösten.

Man har också vidareutvecklat processen med att återskapa C&C:s universum så noga som möjligt, så att spelarna till exempel kommer att kunna se hur raffinaderierna bearbetar tiberium när man förflyttar sig runt i terrängen. Vi gottar oss redan!



ÄR NI REDO ATT DÖ? Huvudpersonen i *Renegade* blir kommandosoldaten Havoc, som ska rädda professor Moebius från de onda NOD-styrkorna.

UNDER HAVET

Disneys nästa tecknade filmprojekt, *Atlantis,* är också på väg som spel



SÅ TILL SJÖSS Filmen handlar om det farofyllda och vådliga sökandet efter det sjunkna Atlantis.

Det har under senare år varit tradition att alla Disneys nya tecknade filmer följs av en rad datorspel. Så blir det också med nästa i raden, *Atlantis: The Lost Empire*.

Men där tidigare spel huvudsakligen har riktats mot barn ser det ut att denna gång bli fråga om ett förstapersons skjuta-spel a la *Half-Life* och *Unreal Tournament*. Utgivningsdatumet förväntas följa den amerikanska filmpremiären, som är den 22 juni.

Action i långa banor

Två nya Unreal-spel är på väg under år 2002

Vi har tidigare skrivit om den kommande actionstänkaren *Unreal 2* från Legend, som utkommer i början av 2002. Men nu visar det sig att också Epic, som gjorde de ursprungliga Unreal-spelen, är på väg med ett nytt spel, *Unreal Warfare*. Vi följer upp så fort det finns mera nyheter.



STRIDSBEREDD *Unreal Warfare* ska utkomma senast 2002 och bygger på en helt nyprogrammerad grafisk motor.

Hot & Not

100° KOKHETT

■ ***Baldur's Gate 2* blir större**
Nu är det officiellt: Till maj utkommer ett officiellt utvecklingspaket till det framgångsrika rollspelet, som får titeln *Baldur's Gate 2: The Throne of Baal.*

■ **Ett imperium på en nästan öde ö**
Producenterna bakom *Age of Empires II: The Conquerors* är nästan klara med ännu en gratis extrabana där man tillsammans med ett antal andra klaner sköljs upp på en öde ö, varefter striderna börjar. Kika på: *www.ensemblestudios.com*

SOMMARHETTA

■ **Ännu mer strategisk action**
Det ser ut som om sommaren kommer att bjuda på ännu ett spel i Rainbow Six-serien. Titeln blir *Take Down* och kommer enligt ryktet att innehålla 26 uppdrag som utspelas i Asien.

VINTERKYLA

■ **Försenade soldater**
Från början var det tänkt att *Commandos 2* skulle komma ut senaste julen, så blev det flyttat till mars, och nu ser det ut som om vi måste vänta till sommaren innan kriget äntligen kan bryta ut.

■ ***Dinosaurs* har blivit dumpat**
Spelgurun Sid Meiers stora strategiprojekt, *Dinosaurs*, om en förhistorisk värld befolkad av överdimensionerade reptiler har skrinlagts eftersom programmerarna inte kunde ta fram ett gameplay som kunde bära de stora ambitionerna.

DJUPFRYST -10°

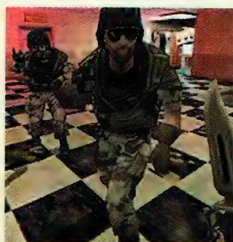
incite TOP 10

De 10 mest sålda PC-spelen den senaste månaden, baserat på försäljningsrapporter från återförsäljare i hela Sverige

1 Half-Life: Generations Ultimate ed.
▲5

• Sierra • Action

Det här är ett omfattande spelpaket där du får *Half Life Game of The Year Edition, Half-Life: Opposing Force* och *Counter-Strike*. Det är ett tydligt tecken på att vi svenskar alltmer börjar närma oss ett uppkopplat samhälle där vi kan spela strategispel med och mot varandra. Det här paketets popularitet beror troligen lika mycket på att det är otroligt prisvärt som all uppmärksamhet som *Counter-Strike* har fått både i *incite PC Games* och många andra tidningar.

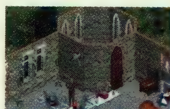




2 The Sims: Livin' It Up
▲3

• EA • Simulation

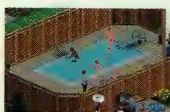
Lyckat tillägg där de små sims kan bli bortförda av UFO:n och väcka de döda till liv.



3 The Sims
▼2

• EA • Simulation

The Sims är en simulering av verkligheten. Kan det bli mycket enklare än så här och ändå vara så bra?



4 Colin McRae Rally 2.0
▼1

• Codemasters • Racing

Det hittills enda spel som vi har givit toppbetyget 10. Det perfekta racing-spelet.



5 Champ Manager 3 00/01
▲7

• Eidos • Strategi

Uppdatering av världens bästa manager-spel. Den genomgående realismen är fenomenal!



6 Project I.G.I (I'm Going In)
Ny

• Eidos • Action/strategi

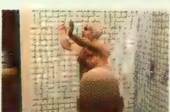
Ett militärt action/strategispel i förstapersonsperspektiv med kulregn, adrenalin och taktik.



7 Hitman: Codename 47
Ny

• IO Interactive • Action

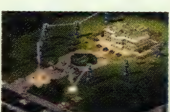
Det danska lönnmördarspelet gör sitt intåg på listan - kan det vara för att vi gillar det så mycket?



8 C&C: Red Alert 2
– 8

• Westwood • Strategi

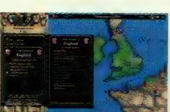
Uppföljaren till det populära *C&C: Red Alert*. Större svårighetsgrad och mer variation.



9 Europa Universalis
Ny

• Paradox • Strategi

Europas historia i spelform. Ett underhållande sätt att lära sig den historia man missade i skolan ...



10 Delta Force: Land Warrior
Ny

• Novalogic • Stridssimulation

Deltag i våldsamma markstrider i enorma utomhusmiljöer i den tredje delen av *Delta Force*-serien.



Kommer snart

Black & White
Rollspel/strategi 29/3

Shogun – The Mongol Invasion
Strategi, add-on 29/3

Dragonriders
Fantasy/adventure 29/3

Three Kingdoms: Fate of the Dragon
Strategi 31/3

Stunt GP
Racing 31/3

Gangsters 2
Strategi 31/3

Evil Dead: Hail To The King
Action 15/4

Duke Hunting
Action 27/4

Tropico
Strategi 27/4

UEFA Challenge
Sport 27/4

Evil Twin – Cyprien's Chronicles
3D-adventure 22/5

Mafia
Action 11/6

Duke Nukem Forever
Action 10/7

Max Payne
Action 15/10

Alla datum anges med reservation för ändringar.

FÖRKLARING



KÄLLA

Den svenska topplistan kommer från Manual (www.manual.nu) och baseras på försäljning i hela Sverige.

TOP 10 – Runtom i världen

Här kan du följa utvecklingen i resten av världen. Vi har valt att titta på de 10 mest sålda spelen på tre av världens största spelmarknader, USA, England och Tyskland. De gamla bekanta håller sig kvar på listorna, där de små sims verkar svårast att knuffa ut från topplistorna.

TOP 10 USA

1	▲2	The Sims
2	▲4	The Sims: Livin' Large
3	▼1	Rollercoaster Tycoon
4	▲5	Who Wants To Be A Millionaire?
5	▼3	Loopy Landscapes
6	–6	C&C: Red Alert 2
7	Ny	Sim Theme Park World
8	Ny	Diablo II
9	Ny	American McGee's Alice
10	Ny	Sim City 3000

I USA har det inte hänt mycket sedan sist. Det är samma gamla bekanta som återfinns på topplistan.

TOP 10 England

1	–1	Who Wants To Be A Millionaire?
2	–2	Champ. Manager 00/01
3	–3	The Sims
4	▲5	The Sims: Livin' it Up
5	▼4	C&C: Red Alert 2
6	Ny	Gunman Chronicles
7	▲8	Colin McRae Rally 2.0
8	Ny	Sudden Strike
9	–9	FIFA 2001
10	Ny	American McGee's Alice

Den engelska versionen av *Vem vill bli miljonär* behåller, som de övriga toppspelen, sin plats på listan.

TOP 10 Tyskland

1	Ny	Who Wants To Be A Millionaire?
2	Ny	The Settlers 3
3	▼2	Der Patrizier 2
4	Ny	Half-Life: Counter-Strike
5	Ny	America
6	Ny	Half-Life: Generation Pack 2
7	–7	Age of Empires
8	Ny	The Sims: Livin' Large
9	Ny	No One Lives Forever
10	▼9	Cossacks: European Wars

Även Tyskland har drabbats av miljonärsfeber. Men i övrigt är det strategi- och action-spel som dominerar listan.



PÅ FLYKT FRÅN PC:N



Nytt online-spel om telefonterror och en internationell sammansvärjning

Konspirationsteorier finns det många av på nätet, och inom kort kan du själv bli en del av en av dem. Det blir möjligt under våren när onlinespelet *Majestic* från Electronic Arts kommer ut.

Det handlar om en ny nätupplevelse som närmast kan beskrivas som ett interaktivt kriminalmysterium med storpolitiska undertoner. Spelarna dras in som huvudpersoner i realtidshandlingen på ett helt nytt sätt med hjälp av både e-post, voice mails, chats och telefonsamtal (man kan dock skruva ned realismen så att man t ex slipper hotfulla telefonsamtal från spelet) och får därmed känslan av att själv delta aktivt i arbetet med att lösa en historia som byggs upp individuellt från spelare till spelare.

Man behöver varken någon CD eller enorma downloads för att delta i handlingen som byggs upp episod-liknande från månad till månad, utan man hämtar upplysningar från nätet lite i taget. Den första delen kommer att vara gratis och därefter är det meningen att det ska kosta runt 100 kronor i månaden att vara med.

Följ utvecklingen på: *www.ea.com*

När spellusten tar överhanden

Olyckliga kvinnor i USA skyller nu offentligt sin misär på deras mäns beroende av online-rollspelet *Everquest* och samlas i krisgrupper för att utbyta erfarenheter

EverQuest-spelet hör till den typ som inte kan vinnas. Spelet har i stället en oändlig historia där endast spelarnas engagemang sätter gränserna. Flera inkarnerade spelare betraktar sina EverQuest-figurer som en del av sig själva och vill till varje pris försvara de många timmar som tillbringas framför skärmen.

För några verkar spelet vara viktigare än livet självt. Manda Erickson – en 24-årig hemmafru med en 7 månader gammal dotter – berättar att hennes man lämnade henne för att få mer tid till *EverQuest*. Inte ens när dottern föddes kunde han styra sin spellust utan hade tagit med sig en bärbar PC till tilldragelsen för att obehindrat kunna fortsätta med sitt intresse under förlossningen.

Manda är bara en bland många som kan bekräfta att lidelsen för spel är en okontrollerbar drift för vissa.

De "övergivna" kallar sig för EverQuest-änkor och gillar att kalla sin arvfiende för EverCrack.

Kvinnorna har nu bildat ett forum för offren för den utpräglade lidelsen för spelet och utväxlar därigenom erfarenheter.

Av någon anledning ska de alltid överdriva allting *over there* ...

CYBERTRAMS Det är ingen tvekan om att *EverQuest* driver amerikanska män till online-otrohet.

MECH-MASTER

Första svenska Mechwarrior 4-mästerskapet avgjort

Den 10 februari samlades Mechwarrior 4-eliten på Café Nine i Stockholm för att kora den första svenska mästaren. Efter ett jämnt gruppspel fick Fredrik Claesson från Karlstad dubbelt så många poäng som tvåan i finalen, och stod därmed som segrare.

I prispotten låg, förutom äran, bland annat en årsförbrukning av Jolt Cola, datortillbehör för tusentals kronor och en digital jukebox från Creative.

Det var första gången Fredrik deltog i en datorspelsturnering av det här slaget och han hade därför inga större förhoppningar om att ta hem segern. Läs mer på: *www.mechwarrior.nu*

Spel på högsta nivå



KARRIÄRMÖJLIGHET Om du lyckas ta dig upp i världseliten kan du tjäna miljoner på att bara sitta och spela *Quake 3*.

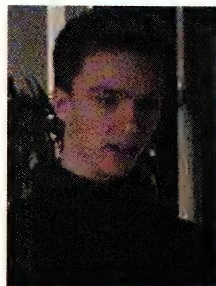
Man kan tjäna pengar om man är en av världens bästa datorspelare – även här i Skandinavien

Att leva på att spela datorspel kanske inte längre bara är en dagdröm för många av dem som tillbringar en stor del av sin fritid på Internet-caféer i sällskap med diverse online-spel. Speciellt ett spel har under det senaste året dragit till sig pengastarka företag som ser en vinst i att låna sitt namn till olika turneringar. Spelet som vi talar om är *Quake 3*, och nu har turen kommit till Skandinavien.

Nyligen offentliggjorde hardwareproducenten att man ingått ett sponsoravtal med två av Skandinaviens bästa *Quake 3*-spelare, danske mästaren i *Quake 3* - Stefan "Insane" Bech och svensk-australiske Harvey "Xenon" Migotti.

Sponsoravtalen kan bli ett första steg på vägen mot att få datorspel erkända som en professionell sportgren i stil med t ex fotboll. "Insane" tränar också lika mycket som de flesta andra professionella idrottsmän, nämligen upp till fem timmar om dagen.

Skandinavien ligger dock långt bakom t ex USA när det gäller sponsorer. Som jämförelse kan nämnas att förra årets mest vinstrike Quake 3-spelare - amerikanen Jonathan "fatality" Wendel - kunde kvittera ut en årslön på 1 miljon dollar - i runda tal 9 miljoner kronor. Inte dåligt för något många betraktar som rent tidsfördriv.



LYCKANS OST Den danske Quake 3-mästaren Stefan "Insane" Bech blir en av de första i Skandinavien som får sponsorhjälp för att göra sitt spelintresse till sitt levebröd.

BILRACING À LA HALF-LIFE

Framför all världens datorskärmar sitter ett otal amatörprogrammerare och gör den ena inofficiella spelutvecklingen (MOD) till actionstänkaren *Half-Life* efter den andra. Men det är få som är så alternativa som det kommande *Half-Life Rally*, där spelarna som namnet antyder ska fara runt på ett antal banor och i bästa Half-Life-stil förstöra allt man kommer i närheten av.

I ett av de fyra spellägena får du dessutom möjlighet att utrusta din bil med både raketbatterier och annat explosivt och därefter gå på blodig jakt efter dina lika tungt beväpnade motståndare.

Half-Life Rally kan hämtas på: *www.hlrally.com*



KÖRKLAR *Half-Life Rally* har ett stort utbud av rallybilar, både med och utan kanoner.

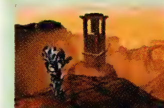
BILFÄRD TILL HELVETET Banorna håller sig till den traditionella, dystra Half-Life-stilen.

OLAGLIG handpåläggning

En ledare vid en av de nya professionella datorspelsturneringarna har fått känna på en hetsig spelares vrede. Ledarens upprepade försök att lugna den upprörda spelaren var verkningslösa och när han försökte avvisa honom lade han uppenbarligen handen på spelarens axel. Det skulle han aldrig ha gjort, och den avvisade har nu anmält turneringens arrangör för misshandel. Det krävs uppenbarligen inte så mycket. Se - men inte röra.

På Nätet

Vi presenterar här tre av månadens mest intressanta hemsidor.



Planet Starsiege: www.planetstarsiege.com
Tribes 2 är ett av de mest efterlängtade spelen i år. Om du vill vara med på noterna och få de senaste nyheterna om spelet behöver du bara klicka dig in på *Planet Starsiege*.



Gamasutra: www.gamasutra.com
Om de filosofiska och mer djupliggande aspekterna av datorspel tilltalar dig så är *Gamasutra* ett solitt tips för en annorlunda läsupplevelse. Som pojkarna bakom webbplatsen själva förklarar: Här är det konsten och vetenskapen bakom datorspelen som vi fokuserar på.



Slashdot: slashdot.org
Slashdot har av många kallats för "nördarnas paradis". Här finns det plats för alla, och särskilt avvikande, åsikter. *Slashdot* törs ta upp ämnen som många andra skulle finna fräcka - eller direkt löjliga. En uppfriskande fläkt i den annars ganska tunga djungeln av online-magasin.




DWARF.DK
DET TAR VI GÄRNA PÅ OSS
Vi erbjuder nämligen:
Individuella kost-, tränings- och viktminskningsprogram
603 lätta fettsnåla recept
8 experter som ger goda råd och svar på tal
Mer än 30 test som fokuserar på vanor och ovanor
Över 1000 inspirerande artiklar om det goda sunda livet
Så klicka förbi och ha det oanständigt bra!
WWW.AVIDA.SE
KOST • MOTION • SUND VIKT

Producent: **Spellbound Entertainment** Utgivare: **Infogrames** Utkommer: **30 mars**

DÖD ELLER LEVANDE

GENRE Strategi

En revolverman, en storbystad dam, en riktigt rå mexikan, en sprängämnesexpert, en tvivelaktig doktor och en kinesflicka med en apa som keldjur. **VÄLKOMMEN TILL VILDA VÄSTERN,** där allt är som på den gamla goda tiden

I det gamla Vilda Västern kunde en man gå med både läderbyxor med fransar, lädervästen och cowboyhatt och ändå skrämma livet ur de flesta människorna, bara genom att stirra hotfullt på dem.

Av Jon Brown & Jesper Melgaard

Strategispelet *Desperados* från de tyska spelutvecklarna Spellbound Entertainment tar med oss tillbaka till sexskjutarens guldålder och lånar friskt från samtliga westernfilmer som någonsin visats på vita duken, från *Butch Cassidy & the Sundance Kid* till Clint Eastwoods nyklassiker *Unforgiven.* Vi har fått en exklusiv titt på en i det närmaste helt färdig utgåva av det mycket lovande spelet.

Cheferna för det hårt prövade tågbolaget Twinning and Co. Railroad Company håller på att tröttna på att agera spargris åt samtliga banditer i trakten och hyr därför in prisjägaren John Cooper för att beskydda sina

I KORTHET

Yippe ka'yeah motherf ...

Ursäkta, mår du bra?

Ja, ja, jag har bara gått upp i varv över *Desperados* och drömmer redan om att bli den snabbaste pistolviftaren i hela Vilda Västern.

Okej, det är lugnt, men hur är spelet, är det mer än bara en Commandos-klon?

Ja för bövelen, även om de två spelen har mycket gemensamt så ser *Desperados* ut att bli både snyggare och mycket mer avancerat. Men jag måste sticka, El Diablo väntar, yee-haa!



1 Varje figur har fem standardvapen och egenskaper. Du kan dessutom se hur mycket ammunition du har kvar.

2 Dånande floder och vattenfall överröstar bullret från dina karaktärer när de rör sig genom banorna.

3 Blir fiendens synfält rött har din karaktär blivit upptäckt, så håll hela tiden ett öga på vakternas rörelser.

4 Små siffror visar omedelbart hur många hitpoints din figur förlorar när han blir träffad av motståndarnas kulor.

5 Antalet stjärnor över medvetslösa motståndare visar hur länge de kommer att befinna sig i drömmarnas land.

6 Du kan gömma dig i en stor del av byggnaderna. En diskret titt genom nyckelhålet avslöjar snabbt eventuella fiender.

7 Här byter du mellan att smyga och springa. Ett snabbt dubbelklick får den valda karaktären att spurta fram mot målet.

8 Med ett enkelt musklick byter du här mellan de olika gruppmedlemmarna (i detta fall Cooper och Sam).

9 Staket, klippor och buskar ger bra täckning när Cooper & Co behöver smyga sig obemärkta fram genom landskapet.

10 En valbar minikarta ger en snabb överblick över vänner och fiender på banan.

Man ska styra ett antal karaktärer som alla har olika färdigheter och det kräver lagarbete och tålamod.

pengar. För att klara uppgiften samlar han ihop en brokig skara av tobakstuggande lycksökare och påbörjar jakten på storskurken själv, El Diablo, som har skumma planer på att samla alla banditer i New Mexico till en enorm kriminell armé. El Diablo lyckas dock få Cooper felaktigt anklagad för mord, och jägaren blir därmed den jagade, medan han desperat försöker att både bevisa sin oskuld och få bukt med El Diablos förbrytarsyndikat.

Desperados är i grund och botten *Commandos* till häst. För som i *Commandos* ska man, med hjälp av ett antal karaktärer, alla med olika speciella färdigheter, och en god portion lagarbete och tålamod, lösa en rad uppgifter av stigande svårighetsgrad. Gruppens ledare, Cooper, är den mest allroundtränade av dem alla och kan använda både kniv, pistol och knytnävar för att nedlägga sina motståndare, samtidigt som han inte har någon speciell färdighet. Det har däremot den frigivne slaven Sam, som både är sprängämnesexpert och en hejare på sjömansknopar när de medvetslösa skurkar-



HÄNGNING I GRYNINGEN Det krävs handlingskraft när Doc McCoy ska räddas undan bödelns rep och övertalas till att ansluta till gruppen.



COWBOY FÖR NYBÖRJARE De första banorna är camouflerade träningsuppdrag där du lär känna de olika karaktärerna.

SOM DAG OCH NATT Denna fästning utgör bakgrund för två uppdrag, först om dagen och sedan om natten, som med hjälp av enkla ljuseffekter kommer att se helt olika ut. I båda gäller det för Cooper att utnyttja den smala stigen på höger sida för att smyga sig obemärkt fram långt in i den fientliga bastionen.

MOST WANTED

I *Desperados* är du den grymme El Diablo i hälarna. Men de verkliga skurkarna i vilda Västern var heller inte alltid så lätta att få tag på.

BILLY THE KID
Billy The Kids kurragömmalek med lagen är legendarisk. I flera år var han på flykt från sheriff Pat Garrett och slapp flera gånger ur de mest hopplösa situationer. Först 1881 fick Garrett äntligen tag på honom, då var Billy The Kid bara 22 år gammal.

JESSE JAMES
Av några kallad Amerikas Robin Hood, av andra en blodtörstig mördare. I 15 år rånade han tåg och banker med sin bror Frank, och efterlämnade åtskilliga döda sheriffer. James blev skjuten av en av sina egna ligamedlemmar, Bob Ford, 1882.

BUTCH CASSIDY
Cassidys liga härjade från 1883 till 1908, då han flydde till Mexiko, där han tillsammans med sin kumpan Sundance fångades i ett bakhåll. Enligt den officiella versionen blev de bägge dödade, men seglivade rykten påstår att Butch kom undan och levde ett tillbakadraget liv tills han dog av hög ålder 1929.

na ska bindas. Därtill kommer Doc McCoy, läkare och expert på första hjälpen och avledningsmanövrer, Inigo Sanchez, en hårdhudad mexikansk slagskämpe, Kate O'Hara, vacker och dödlig pokerspelerska, och kinesiskan Mia Yung och hennes charmerande tama apa.

Ett typiskt uppdrag kommer att kräva att man tar sig an banditernas anhang med hjälp av den rätta blandningen av list och rått fysiskt våld, samtidig som man hela tiden håller ögonen på fiendernas patruller och deras synfält.

I ett av de uppdrag vi har sett från den aktuella versionen av spelet ska man t ex försöka att värva Doc McCoy, som har hamnat i allvarliga bekymmer. Då man kommer till McCoys hemstad upptäcker man att den gode doktorn är på väg att bli

***Desperados* kommer att inehålla 25 uppdrag, där man kommer genom en rad vitt skilda landskap från bomullsplantager och gårdar till småstäder och New Mexicos öken.**



SPRÄNGÄMNESEXPERT Sam lägger en krutsträng som stubin till TNT-tunnan och röjer därmed väg för gruppen. Du bör dock skynda dig bort så tryckvågen inte skickar honom till evigheten.

Så här spelar du **Desperados**

Omringad av fiender och i tidsnöd: Under uppdrag 21 kan mycket gå fel. Här kan du se hur du slipper helskinnad från ett typiskt uppdrag i *Desperados*.



1 Här börjar uppdraget. Målet är att föra hela gruppen levande fram till den bakersta vagnen i det väntande tåget.

2 På vägen ska du med list och snabba reaktioner nedlägga både blodtörstiga mexikaner och vältränade soldater.

3 Tack vare Sams dynamit nedlägger du en rad fiender. Var dock försiktig: Några av dem är bara medvetslösa.

4 Akta dig för artilleriets kanonkulor: De ansvarar för regelbundna och explosiva hinder på din väg.

5 Bakom denna dörr kan Cooper gömma sig oupptäckt och metodiskt utplåna fientliga gringos en efter en.

6 Cooper kan dock inte klara av dem alla, så Sam måste hjälpa till från långt håll med sin förmåga som krypskytt.

7 Tåget kan inte köra förrän mexikanen har nått fram till främsta delen. Därför måste alla soldaterna bort först.

8 Nästan hela gruppen har kommit på tåget. Nu saknar vi bara Cooper, men det är en helt annan uppgift att lösa.



MITT KUNGARIKE FÖR EN HÄST! Här gäller det att slippa undan från plantagen utan att bli lynchad av den upphetsade pöbeln.



STORSLAGEN BORG Senare måste du, liksom i en klassisk western-film, storma fiendens stora borgliknande gård.



VITA HUSET Medan slavarna knogar på ute på fälten lever deras onda ägare det ljuva livet i sin luxuösa villa.

hängd och det enda sättet att rädda honom är att knocka prästen som är på väg för att ge McCoy den sista smörjelsen, binda honom och utföra en avledningsmanöver som ger vår hjälte Cooper tid att rädda McCoy från galgen.

I den slutgiltiga versionen ska *Desperados* innehålla uppdrag av denna typ, där spelaren får möta olika landskap, från bomullsplantager och gårdar till ett antal små städer och New Mexicos öken. Landskap, som alla är gjorda i 3D och därefter handmålade av grafikerna ned till minsta grässtrå.

Den version som vi fick lov att pröva var så gott som färdig (faktiskt saknades bara musiken och den sista felsökningen), och *Desperados* ser faktiskt ut att bli en ovanligt hård konkurrent till *Commandos 2* (som utkommer ett par månader senare). Vi återkommer med en recension när spelet är helt färdigt.



GHOST TOWN *Desperados* är fyllt av fina lokaliteter, från denna traditionella westernstad till gyllene ökenlandskap och ensliga gårdar, som alla är proppfulla av små fina detaljer.



EN RESA TILLBAKA I TIDEN *Desperados* rymmer inte mindre än 30 olika typer icke-spelbara civila karaktärer som hjälper till att fylla banorna med den rätta western-aktiga atmosfären.



UTE PÅ LANDET Du ska befria Sam från hans tillvaro som slav på bomullsplantagen för att få med honom i gruppen.



TÅLAMOD BELÖNAS Liksom i *Commandos* kommer du inte långt med kliande avtryckarfinger. Här gäller det att använda list.

De goda, **de onda** och de fula

Sammanhållning ger styrka. Bara genom samarbete mellan dina sex kamrater har du en chans att klara dig genom *Desperados*. Samtidigt gäller det att utnyttja deras särskilda förmågor när prövningarna i de mycket varierade uppdrag ska överkommas.

COOPER



Colt
Knytnävslag (för närkamp)
Knivstick
Knivkast
Klocka (för distraktion)

Den talangfulla skarpskytten kan också binda upp till tre motståndare på några sekunder, sadla sin häst i blixtfart och klättra upp för klippor.

KATE O'HARA



Mini-revolver
Spelkort (för distraktion)
Dra upp strumpebandet (för distraktion)
Spegel (för att blända)
Stövlar (för att bedöva fienderna)

Denna professionella pokerspelerska ansluter tidigt till gruppen och har bland annat förmågan att smyga sig ljudlöst på sina motståndare.

SAM



Winchester-gevär
Dynamitkast
Repbinderi
Orm (som distraktion)
TNT-tunna

Den före detta slaven trivs bäst med en dynamitgubbe i handen och behärskar dessutom de flesta typerna av artilleri.

INIGO SANCHEZ



Dubbelpipigt, men oprecist gevär
Tequilaflaska (distraktion)
Siesta (som skyddl)
Knockout-slag
Stenkast (distraktion)

Tidigare ligaledare och stark som en björn. Denne mexikanske slagskämpe är särskilt effektiv bakom en Gatling-kulspruta. En mänsklig bulldozer.

DOC MCCOY



Winchester-gevär
Lasso (precision även på långt håll)
Gasflaskor (för bedövning)
Första hjälpen
Fågelskrämma (distraktion)

Denna svartklädda fuskare har troligtvis hittat sin doktorsgrad i ett paket flingor. Han öppnar låsta dörrar i en handvändning.

MIA YUNG



Blåsrör (för bedövning)
Flöjt (distraktion)
Granat
Jordnötter (till apan)
Apa (distraktion)

Den vackra kinesflickan ansluter sig till gruppen efter en rad traumatiska upplevelser. Vid farliga situationer gömmer hon sig gärna i tunnor och kistor.

■ Producent: **Stainless Steel Studios** ■ Utgivare: **IQ Media** ■ Kommer ut: **Sommaren 2001**

GANGSTERS 2

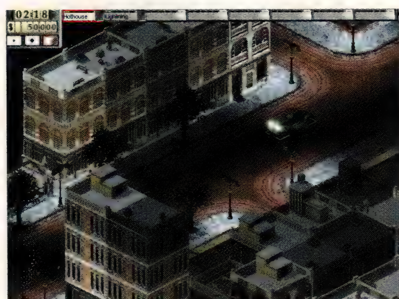
GENRE Action

STATISTIK

Med en helt ny motor och ett nytt användargränssnitt utlovar Gangsters 2 en helt ny värld full av kriminalitet och kaos på din PC.

Så de har alltså bara förbättrat grafiken och gränssnittet?

Äh, håll tyst! Här finns många andra nyheter, som till exempel nya karaktärer, egenskaper, vapen och mycket mer som gör Gangsters 2 till en värdig uppföljare.



KVÄLLSTUR Gangsters 2 serverar inte bara vädereffekter. Här finns också en dag/natt-cykel för gangsteraction dygnet runt.



VÄDEROMSLAG Utvecklingsteamet har förbättrat Gangsters 2 genom att introducera vädereffekter som snö, dimma och regn. Men de olika vädertyperna kan både hjälpa och hindra dig.

Ta fram instrumentfodralet och kom ut på gatan, för Robert DeNiro vill gärna snacka med dig på italienska om det nya gangsterspelet från Eidos



Maffian härskar i Gangsters 2, uppföljaren till ... ja, just det, Gangsters. Det första spelet fick bara ett halvhjärtat mottagande, men nu hoppas Eidos att den förbättrade tvåan ska lyckas mycket bättre.

Av Darren Evans

Originalet led av ett svagt användargränssnitt som gjorde många spelare förvirrade, och det tråkiga var ju att under allt det dåliga fanns ett originellt och underhållande spel.

Denna gång hoppas Hothouse Creations att de funnit ett vinnande recept. De har bland annat finslipat och förenklat gränssnittet genom att använda enkla menyer så att det är mycket lättare att ge order och få överblick. De har också varit smarta nog att lägga in några träningsuppdrag i början av spelet, för övrigt något alla utvecklare av liknande spel borde göra. Hothouse hoppas



ÖVERBLICK Att ta en tur runt i ditt området för att kolla läget är enkelt och smidigt.



DRIVE-BY SHOOTING En populär och effektiv metod för att bli kvitt en rivaliserande gangsterliga är klassikern med kulsprutepistoler från förbipasserande bilar.

GANGSTER-TV

HUR SKULLE NÅGRA AV DE POPULÄRASTE TV- PROGRAMMEN SETT UT OM DE TOGS ÖVER AV DEN LOKALA MAFFIAN?

VEM VILL BLI MILJONÄR?
De som klarar de inträdesfrågorna vinner kanske en chans att överleva. De som inte trycker snabbt nog blir ingjutna i cement och dumpade i havet.

JEOPARDY
Behåller den välkända titeln, men priserna sponsras nu av en armenisk byggfirma. Förstapris är en Ferrari av okänt ursprung och med ett oidentifierbart chassinummer. Glömmer deltagarna att svara med en fråga som man ska i Jeopardy måste de böta en månadslön – annars får de ett oväntat besök av programmets armeniska assistenter.

BIG BROTHER
10 personer spärras in i ett hus med 10 revolvrar och 10 patroner. Siste man eller kvinna i livet har vunnit en miljon.

FÅNGARNA PÅ FORTET
I denna version får tigrarna mer mat än vanligt. På deltagarnas bekostnad.

EXPEDITION ROBINSON
Nästan ingen kommer hem igen, men i gengäld är underhållningsfaktorn mycket hög när Robinson-Mattias och de andra blir tvingade tillbaka för att bli levande uppätna av Freddys varaner.



PÅ BOMBUPPDRAG Ett populärt tillägg till gangstervärlden är möjligheten att leka med bomber. Perfekt för att avlägsna mindre samarbetsvilliga affärsinnehavare, deras kontor samt misstänkta bilar som står parkerade utanför ditt högkvarter.

att dessa två förbättringar kan göra spelet intressant för både hardcore-spelare och nybörjare. Viktiga ingredienser för ett bra spel.



STARTA DIN EGEN BUTIK Varför kasta bort tiden med att göra affärsplaner som måste godkännas av din lokala bank när du bara kan överta en existerande rörelse?

Du ikläder dig rollen som Joey Bane, en man på jakt efter sin fars mördare. Med hjälp av maffiametoder och gangstervänner sätter du ihop ett gäng som ska hjälpa dig att ta över staden och utpressa de lokala maffiabossarna så att du kan bygga upp en affärsverksamhet och håva in pengar för att visa att brott faktiskt kan löna sig.

Bland övriga nyheter finner vi en kraftigt förbättrad grafikmotor som introducerar natt-scenarion för första gången. I det första Gangsters hände allt i dagsljus. Nu kan du bedriva dina kriminella aktiviteter dygnet runt. Nya är också de olika vädereffekterna som regn, dimma och snö.

De skjutglada kommer att kunna glädja sig åt ett helt nytt vapensystem som är kraftigt förbättrat på alla punkter i förhållande till originalet. Har du dessutom specialfärdigheter så blir vapnen ännu effektivare.

Förutom de vanliga ligamedlemmarna kan du nu också hyra in specialister som bl a yrkesmördare och mordbrännare. De kan hyras in för ett enskilt uppdrag, eller bli med som fasta medlemmar i din liga. Men stadens gator då? Det är ju ofta där du ska visa fram dina gangstertakter... Den enkla gatubilden från ettan är borta och du har nu långt fler taktiska möjligheter när du måste slåss mot andra.

All action sker i realtid, men under dagen utkommer lokaltidningen, och det ger dig en naturlig spelpaus för att kolla hur det går för dig för här finner du nyttig information som hjälper dig vidare i spelet. Gangsters 2 ser ut att bli en stor förbättring från ettan och bör tilltala en större publik. Gangsters 2 kommer ut snart.

Med hjälp av maffiametoder och gangstervänner ska du ta över staden

■ Producent: **Particle Systems** ■ Utgivare: **Infogrames** ■ Utkommer: **April**

I KORTHET

I-War 2 kan revolutionera space-combat-genren med sin tjusiga grafik, realistiska fysik och det faktum att det finns en historia i spelet.
Sådär säger ni ju jämt ...
Struntprat, det har vi aldrig sagt.
Jo.
Inte precis med just de orden.
Jo.
Okay, men nu menar vi det.
Kommer jag då med i "Brevlådan"? Får jag en Force Feedback-ratt?
Håll tyst.

I-WAR 2 på gränsen till kaos

GENRE Action/spacecombat

VI RESTE LÅNGT UTANFÖR VÅR TRYGGA LILLA GALAX (ända till Sheffield) för att spionera på efterföljaren till *I-War*, som några kanske minns som en mindre space combat-succé från 1998.

Nu är ju inte frihetskämpande rymdpirater de mest originella spelkaraktärerna, traditionell rymdstrid inte någon genre i stark utveckling och snygg grafik inte så väldigt ovanligt. Men med enkla, solida medel ser det ut att ha lyckats för Particle Systems att skapa ett lovande spel.

Av Jonathan Todd och Thor Carlskov

Utvecklarna på Particle Systems har, med den hos spelutvecklare så välutvecklade dramatiska känslan, beslutat sig för att kalla *I-War 2* för en framtidsprofetia. Okay säger vi, och kör igenom historien en gång till för att liksom försäkra oss om att vi inte missat några väsentliga detaljer: Under det 24:e århundradet efter Kristi födelse blir en frilansande gruvarbetare mördad av lånehajar medan hans son Cal ser på. Den 10-årige pojken försöker hämnas sin far men kastas i fängelse. När han 15 år senare kommer ut ur finkan är han fortfarande hämndlysten. Det är inte vår mening att säga emot eller håna Particle Systems eller *I-War 2*, för spelet är snyggt och allt sådant, men det där med framtidsprofetian kan man väl säga är struntprat.

Nevermind. Du spelar Cal, som har valt en karriär som pirat, handelsman och rymdresenär i ett fantastiskt snyggt universum. En ny grafisk motor som heter Flux ger rymdskeppen och miljöerna liv. Skeppen är detaljrika och det verkar till och med som om den fysiska sidan av saken är så realistisk när det gäller rörelsemönster och dynamik att man nog får vara Newton för att ha klagomål på det området. Spelets visuella skönhet har dock den nackdelen att den kräver en 400 MHz Pentium 2 med 64 MB RAM och ett bra 3D-kort om man vill njuta av de många snygga effekterna.



PIRATER! Du kan med fördel kapa handelsskepp, tömma dem och spränga dem.

Kaotisk action

Gränssnittet är mycket användarvänligt utan att för den skull förstöra spelets simulationsaspekt. Utan att ha bläckfiskarmar kan man styra sitt



VIEW TO A KILL Luta dig tillbaka, flyg ut i tomheten och visa vem som är chef för det här företaget.



MÅSAR BAKOM EN FISKEBÅT Fredliga rymdskepp arbetar runt om spelarens skepp som handelsmän och smugglare.



STYRNING Användargränssnittet är lättanvänt.

Det som ser särskilt lovande ut är inte så mycket det estetiska, de tjusiga bilderna och inte heller den höga kvaliteten på videoklipp och soundtrack. Nej, det är den frihet som miljön - den ändlösa rymden - ger spelaren.

skepp med piltangenterna och enkla menyfunktioner, men med tanke på den ibland kaotiska action som förekommer i stridsscenerna är det en bra idé att skapa snabbtangenter så att skärmen blir överskådlig.

Energiresurser och en övre gräns för vapnens värmeutveckling är det enda som hindrar dig från att skapa din personliga dröm om en flygande kruttunna som sprider förödelse. Men det är som sagt det enda hindret, för med bekvämligheter som auto-aim och autopilot har du alla chanser att både skjuta ned ett rekordstort antal fientliga rymdskepp samtidigt som du beundrar de 16 vackra solsystem som du har tillgång till i spelet.

Din överlevnad i *I-War 2* hänger på ditt förhållande till olika fraktioner av rymdflottor. Det gäller att vara en slug och förslagen byteshandlare, för det finns ingen valuta att handla för i spelet. Tillbaka i din personliga rymdbas kan du läsa e-post från olika fraktioner som du kan arbeta för, eller få att arbeta för dig. Efterhand som ditt omdöme blir bättre eller sämre ändras också ditt förhållande till dessa olika fraktioner. I basen kan du också samla dina varor och spara spelet.

Det som ser särskilt lovande ut är inte så mycket det estetiska, de flotta bilderna och inte heller den höga kvaliteten på videoklipp och soundtrack. Nej, det är den frihet som miljön - den ändlösa rymden - ger spelaren. Spelet har en lös



INTENSIVT *I-War 2* **har lånat en hel del rymdatmosfär från** *Aliens*-**filmerna.**



HOME SWEET HOME **Du återvänder då och då till din bas för att tömma lastutrymmet på varor och annat som kan användas till nyttiga saker. Här kan du också läsa e-post från de olika fraktioner som efterfrågar dina tjänster.**

struktur. Man är ingen halvgud i detta universum, för piraterna fortsätter sina aktiviteter, handelsmännen handlar och polisen patrullerar och livet i rymden fortsätter tydligen även *utan* att du är närvarande. Det löper en röd tråd av handling genom de 60 större eller mindre uppdragen, men varje uppdrag kan förlöpa på flera olika sätt. Således blev vi i ett provspel utjagade ur solsystemet av en polispatrull medan vi under nästa försök nästan blev utrotade av pirater!

Det finns fiender överallt, men också vänner (se rutan nederst på sidan där ditt team visas med ultrakorta biografier), som ofta följer dig på dina uppdrag. Om du till exempel anfaller ett handelsskepp kan du välja att själv samla ihop vrakgodset eller överlåta detta rutinuppdrag till dina följeslagare som då ser till att allt av värde förs tillbaka till din bas. Och om dessa "transportvänner" skulle ha oturen att bli anfallna är de intelligenta nog att inte ta upp striden utan drar i stället på full effekt på motorerna och sticker iväg hemåt.

Lyckligtvis är rymden stor nog för flera spelare och spelet har också stöd för upp till åtta spelare i ett stort urval av multiplayerspel, med de traditionella "deathmatch" och "capture the flag" som hörnstenar. Utvecklarna på Particle Systems har ännu större planer på att bygga upp en hel I-War 2-kult som kan lägga ut sina mods på nätet och så vidare.

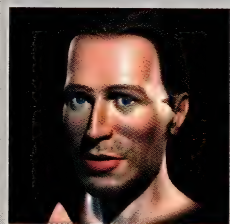
Spelet kommer ut i april, och dessförinnan ska uppdragens svårighetsgrad balanseras så att vi (förhoppningsvis) kan få tillfälle att skriva en begeistrad recension.



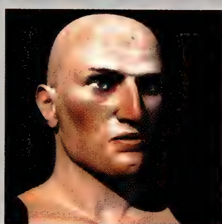
ELD I R ...! **Pacifister kan tjäna sina pengar på handel, men det kommer en tid för strid.**

FRIHETSKÄMPAR OCH SKURKAR

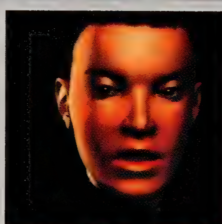
Vilka är dina vänner och vilka är fiender ibland dessa missanpassade typer? Se efter om du kan räkna ut det ...



CAL JOHNSTON
VEM? En hämndlysten hjälte och piratledare.
HAN ÄR: Gåtfull.



LEMUEL SMITH
VEM? En cyber-man gjord av 60 procent metall och 40 procent kött.
HAN ÄR: Duktig.



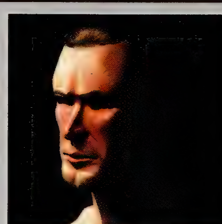
AZRAELLE 'IBUKI' TAKAGI
VEM? En stark och lojal pilot och skytt.
HON ÄR: Mystisk.



LORI TRIESTE
VEM? En naiv och hetsig andrepilot (till Ibuki) med ett dunkelt förflutet.
HON ÄR: Irriterande.



JAFS
VEM? Tidigare gatubarn och fängelsekund.
HAN ÄR: Fet och skallig.



CALEB MAAS
VEM? Mördade Cals far, arvinge till Maas-dynastin.
HAN ÄR: Psykotisk.

■ Producent: **Firaxis** ■ Utgivare: **Hasbro**

FÖRSTA INTRYCK

SID MEIERS GLÖMDA

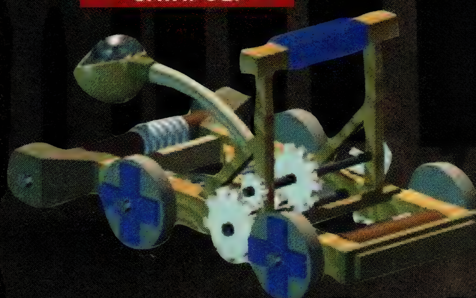
GENRE **Strategi**

DAGS FÖR EN TITT Två år efter att det avslöjades på E3-mässan att Sid Meier arbetar på *Civilization 3* har han nu äntligen lyft lite på locket.

M1A2 ABRAMS



CATAPULT



RIFLEMAN



1996 var ett bra år för vissa. Tyskarna vann EM i fotboll, astronomerna dansade av lycka över Halleys komet och Sid Meiers *Civilization* kom och fick bra recensioner och enorma försäljningssiffror.

Okej, i det stora sammanhanget är utgivningen av *Civilization 3* kanske inte någon värdsomstörtande händelse, men för den miljon spelare som köpte den första versionen av Sid Meiers klassiska spel från 1996 är det inte helt utan betydelse. De sammanflätade lagren av politik, diplomati, imperiebyggande och krigföring lyfte spelet över alla andra i genren. Och nu, fem år senare – och två år efter att spelets utgivning meddelades – lättar Sid för första gången på locket till uppföljaren på sin megasuccé.

Som i de två första spelen börjar man många år före Kristi födelse, och utmaningen består i att skapa ett imperium som kan motstå tidens tand. Från de tidigaste bosättningarna ska spelaren ta hand om den sociala och ekonomiska utvecklingen i sin civilisation för att skapa ett rike. Genom vetenskaplig forskning, diplomati och militära erövringar ska spelaren utöka sina besittningar för att skapa ett världsomspännande rike.

Men vad finns det för nyheter? Det mest markanta tillskottet i förhållande till de två första versionerna är att det läggs större tonvikt på militära erövringar. De två första spelen lade inte så stor tonvikt på denna aspekt, men bland spelarna var det alltså mer populärt att erövra världen än att vara först i rymden. Därför har Firaxis fullständigt gjort om stridssystemet så att det har blivit både mer realistiskt och mer intressant. Det enkla stridssystemet – som i de två första spelen på ett oförklarligt sätt innebar att spjutbeväpnade enheter kunde försvara ett berg mot tanks med tunga kanoner – har skrotats till fördel för ett mer sofistikerat system som ger lite mer realistiska strider. Till exempel tas nu mer hänsyn till effekterna av rörliga enheter och långskjutande vapen. Detta betyder att mobila enheter i högre grad ska kunna dominera omgivningarna än långsamma enheter, och att långskjutande vapen som kanoner, artilleri och fartygsraketer blir viktigare. Det skulle nog också vara en bra idé om Firaxis tillät koordinerade anfall med flera enheter så att man inte, som i de två första spelen, riskerar att förlora tio enheter mot en stark fientlig enhet.

> FIRAXIS HAR GJORT OM STRIDSSYSTEMET HELT SÅ ATT DET HAR BLIVIT BÅDE MER REALISTISKT OCH MER INTRESSANT.

Ett annat viktigt nytillskott till stridssystemet i *Civ 3* är en nations förmåga att frambringa stora historiska ledare som till exempel Alexander den Store eller Napoleon. Det är ännu inte utklarat eller bestämt huruvida varje nation fostrar sina egna hjältar eller om spelaren ska få en stor pool av mäktiga män att välja mellan. Men de här ledarna har förmågan att ändra historiens gång genom att ge sina nationer fördel i striderna. Återigen är det ännu inte fastställt hur det kommer att fungera, men det blir antagligen så att till exempel en Napoleon fördubblar kavallerienheternas styrka.

Sid Meier har själv erkänt att diplomatin var en av de sämst utvecklade sidorna av *Civilization 2*. AI:t var för dåligt, vilket innebar att spelaren kunde manipulera med datorspelarna och på så sätt uppnå fördelar. Eftersom stridssystemet blir mer utvecklat kan man också föreställa sig att diplomatiska förbindelser med grannstaterna får större betydelse i *Civilization 3*. Så det är inte överraskande att utvecklarna lägger ned mycket arbete på detta område. Förhandlingarna kring pakter, handel och utbyte av vetenskapliga upptäckter blir viktiga, och det blir också fusk och list.

Förutom att se över stridssystemet och diplomatin har Firaxis också skapat en splitter ny grafisk motor och de lockar med att det blir det snyggaste turbaserade strategispelet någonsin. Om man betänker den svaga konkurrensen inom detta område är det dock inte mycket att skryta med, men fler animationer kan nog liva upp de vanligtvis småtråkiga 2D-kartorna.

Firaxis har dessutom bekräftat att de kraft-

CIVILIZATION





fulla verktygen "scenario editor" och "unit creator" ska göras om till *Civilization 3*. I övrigt lovade Firaxis också att ge support både online och genom manualen till dem som gärna vill skapa egna scenarion och enheter.

Förutom att förlänga single player-spelets hållbarhet kommer de spelarskapade scenarierna säkert att vara en tillgång i multiplayer, liksom *CounterStrike* för *Half-Life*. *Civilization 2* var ganska dåligt på det området, men Firaxis har arbetat hårt på att få det nya spelet att fungera både på LAN och Internet. Det är fortfarande osäkert hur stort antal spelare *Civilization 3* kommer att ha stöd för, men det blir troligen åtta.

Det har dessutom gjorts plats för åtskilliga nya spelformer, som enligt Firaxis ska vara speciellt inriktade mot LAN- och Internetspel. Det kommer enligt välinformerade källor att finnas både korta scenarion och tidsbegränsade spel, vilket skulle pressa in online-spelet i lite mer överkomliga tidsramar.

Det vilar naturligtvis en tung börda på utvecklarnas axlar, vilket man kan konstatera på nätet där många fan-sidor är fyllda med förväntansfulla skriverier från fans. Mot den bakgrunden är det inte så underligt att Firaxis är försiktiga med att ange ett fast utgivningsdatum, som de kanske sedan inte kan hålla. Vi har dock hört rykten som verkar antyda att ett färdigutvecklat spel kommer att släppas ut på marknaden någon gång framåt jul. Här på *incite PC Games* tror vi dock mer på att det blir under våren 2002, då spelet har varit på väg i nästan tre år. Sid Meier är ju känd för att vara en perfektionist.

■ Producent: **GSC Game World** ■ Utgivare: **KE Media** ■ Utkommer: **Mars**

EUROPA STÅR I LÅGOR

GENRE Strategi

Damma av musköterna och återupplev några av **HISTORIENS STÖRSTA KRIG** i detta ambitiösa strategispel

I KORTHET

Vi vet vad du tänker: "Det är väl precis som alla andra strategispel?" Nix, *Cossacks* ska inte bara ha plats för hela 8 000 enheter i taget på skärmen, det ska också vara proppfullt av historiska fakta om 1600- och 1700-talet.

Hmm, är det inte bara *Sudden Strike* i en annan tidsålder? Nej, inte ens *Sudden Strike* kan hänga med här när det gäller omfång och historisk korrekthet. Vänta bara!



TAKTISKA BESLUT Trötta ut fienden genom att överösa dem med pilar innan du sätter in dina svärdsbeväpnade soldater.

Under 1600- och 1700-talet härjades Europa av en rad större och mindre krig. Det var trettioåriga kriget, den engelska revolutionen och de spanska, österrikiska och ukrainska självständighetskrigen, för att inte tala om de otaliga striderna mot de pirater som härjade till sjöss.

Av Jonathan Todd

I strategispelet *Cossacks: European Wars* kan man i egen hög person delta i en rad av de här historiska uppgörelserna genom en rad olika kampanjer där banorna, tack vare en så kallad "random map generator," ser olika ut från gång till gång. Svårighetsgraden kan också ställas in på fyra olika nivåer.

I motsats till ett spel som *Sudden Strike*, där all uppbyggnad av baser och insamling av resurser tagits bort till förmån för striderna på slagfältet, förväntas man i *Cossacks* använda en timme för minutiös planläggning innan man skickar sina trupper till fronten. T ex får man användning för både ett rådhus och tillräckligt med hus för att hålla sina invånare glada, samtidigt som man behöver både baracker, smedjor, katedraler och så vidare. Men sådant kostar ju pengar och material, så man måste också hålla ordning på ekonomin.



HISSA MÄRSSEGLET Nedkämpa piratflottor för att få herravälde över havet och lägga beslag på deras skatter. Men se upp, stora guldlastade fregatter försöker att locka dig i en fälla!



ARKITEKTUR FÖR NYBÖRJARE Dina invånare är redo att konstruera livsviktiga byggnader och hålla igång ekonomin så att du får råd att producera duktigare soldater och förbättra dina vapen.

Under slagen måste man hela tiden tänka sig för innan man beordrar runt sina enheter. Det är t ex en bra idé att använda sina långdistansbågskyttar och musketörer för att försvaga fiendens linjer innan man skickar fram sina spjut- och svärdsbeväpnade soldater för att ta hand om resterna.

Vid denna tidpunkt av produktionen påminner *Cossacks* både avseende grafik och gameplay om *Sudden Strike* (med undantag av planeringsdelen) med sina småkantiga enheter och enkla speluppbyggnad.

Problemet kan kanske vara att *Cossacks* bygger på en tidsperiod som, till skillnad från t ex andra världskriget, inte betyder särskilt mycket för merparten av spelarna, men för de historieintresserade med ett taktiskt sinnelag kan det trots allt vara värt en titt.

■ Producent: **Presto Studios** ■ Utgivare: **Vision Park** ■ Utkommer: **Sommaren 2001**

Pompösa **gåtor**

GENRE Adventure

I KORTHET

Ah, ännu en miljonsäljare är på väg när den mest populära äventyrsserien återkommer.

Det ska du inte vara så säker på. Vi befinner oss i en tid där konsoler, 3D-shooters i högt tempo och enorma rollspel är som allra hetast.

Det är ju därför *Myst 3* blir stort! Spelet har ju allt som är så bra med datorspel: en fängslande historia, enkelt men effektivt gameplay och utmaningar för hjärnan.

Men det är så långtråkigt. Det är ju knappt ett riktigt spel!

Tio miljoner spelare håller inte med dig.

Okej, kalla mig okunnig då.

Den otroligt framgångsrika serien har nu blivit **EN TRILOGI**. Alla hemmafruar har fått en ännu bättre anledning att stanna hemma: De kan försumma sina plikter och i stället spela *Myst 3*.

***Myst* är en framgång, och man kan bara fråga sig: Det påminner mer om en diabildsvisning än ett spel. Hur kan det ha sålt i så ohyggligt många exemplar?**

Av Jonathan Todd

En stor del av orsaken till *Myst*s framgångar är nog att spelets luftiga utformning tilltalar båda könen, och har man bara fångat kvinnors och flickors intresse för ett spel utgör det grund för en storsäljare. Och test visar rent faktiskt att *Myst* är det mest populära spelet hos det täcka könet. Hög produktionsstandard är en annan av faktorerna bakom spelets framgång. De sällsynt hypnotiserande bilderna och det stämningsfulla och drömliknande soundtracket är en tredje faktor som man kan peka på. Det har antagligen också en viss inverkan att *Myst*-serien varken kräver en monster-PC eller ett grafikkort.

Myst 3: Exile ska mer eller mindre upprepa den redan hävdvunna, pompösa form som de tidigare spelen har levt högt på, och som man kan hata eller älska allt efter temperament.

Det är med ett öppet sinnelag vi inväntar spelet. Det kommer dessutom i en förpackning med hela fyra cd och det är definitivt inte ett spel med en kort historia: Kort sagt har en ny slyngel kommit till stan, Brad Dourif, som söker hämnd på den återkommande karaktären Atrus för att denne förstört hans barndomsvärld.

Spelet är uppbyggt kring tidsperioder, Ages, som alla innehåller massor av gåtor och uppdrag som ska lösas. De olika tidsperioderna kan lyckligtvis utforskas i precis den ordning som man själv önskar, och det betyder som tur är inget för de föregående eller efterföljande perioderna att man gör ett "game over-misstag" i en av tidsperioderna.

Spelet har fått ett nytt rörelseschema, så nu har man fri sikt i 360 grader. Meningen med detta tillägg till horisonten är givetvis att öka spelarens interaktion med omgivningarna och därmed göra lösandet av gåtor och uppdrag lättare och mer överskådligt.

På Vision Park, som ger ut spelet, vet man ännu inte när spelet utkommer, men ett bra tips är nog juli eller augusti.



ETT OCKULT UNIVERSUM Inget 3D-kort krävs för att man ska kunna spela *Myst 3*, men om man har ett kan man uppleva grafiska detaljer som krusningar på vattnet och luft som flimrar av värmen.



NYA UTVECKLARE Skaparen av *Mysts* tjusiga universum, Cyan, har överlämnat spelet till Presto Studios, som ser ut att utveckla det.

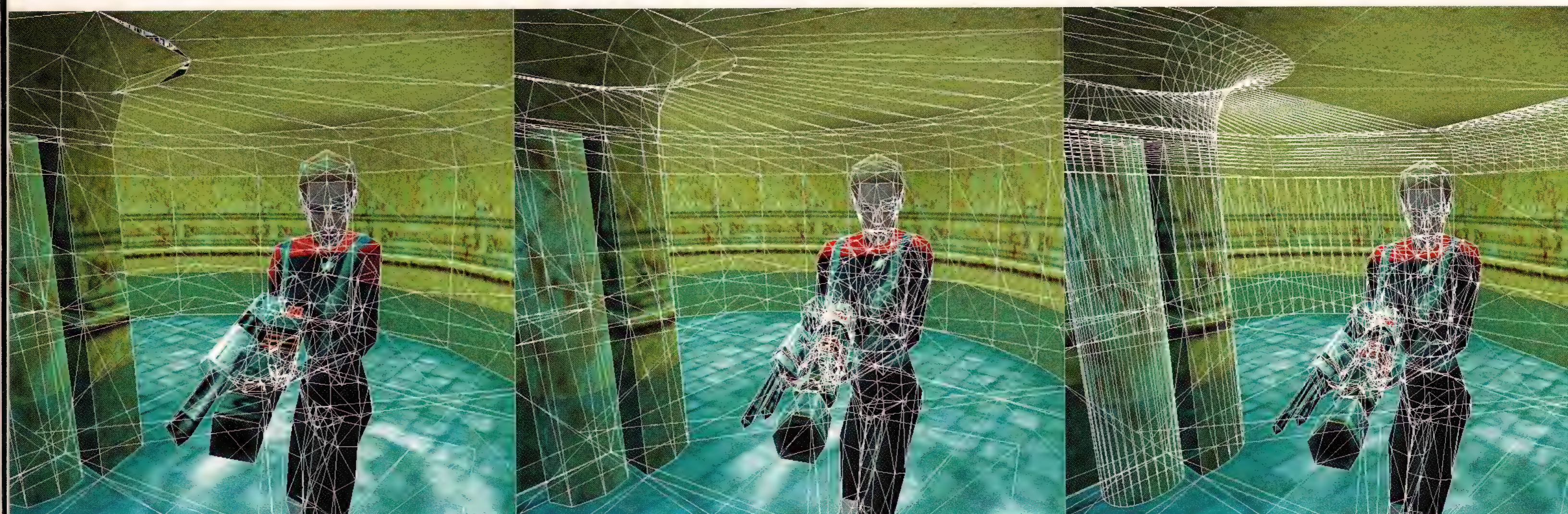


EN GÅTA Vad är oddsen för att denna mystiska anordning ska startas eller repareras på ett eller annat sätt?

FRAMTIDENS 3D GRAFIK HANDLAR OM LJUS

Om du är en seriös spelare är ditt 3D-kort mest troligt den dyraste komponenten i PC:n. Men marknadens urval av moderna 3D-kort är så brokig och fylld med främmande ord att det kan vara svårt även för erfarna hardware-nördar att orientera sig. Hur fungerar de nya korten? Och vad ska man titta efter om man ska ge sin PC längsta möjliga livslängd som spelmaskin?


100
999



EN POLYGON-VÄRLD Detaljgraden ökas från vänster till höger, tills kurvorna nästan är helt fria från skarpa kanter.



ETT SLOTT AV STÅLTRÅD Här kan du se hur många trekanter det går på ett genomsnittligt slott.

TRANSFORM & LIGHTING FÖR DE OINVIGDA

Alla 3D-spel använder T&L eftersom alla tredimensionella spelvärldar består av polygoner som ska flyttas runt och belysas. Men vilka PC-komponenter utför uppgifterna? Om det är CPU:n så talar vi om "software-T&L". "Hardware-T&L" betyder att grafikkortet sköter jobbet.

Men denna sista arbetsfördelning ska ha stöd av spelets grafiska motor. Annars kommer spelet att köras långsammare, och du som spelare blir uppretad.

Nvidias GeForce och ATI:s Radeon har stöd för den senaste T&L-teknologin, till skillnad från till exempel 3dfx:s döende Voodoo-kort.

Potentialen i T&L kan nästan inte överdrivas, och ändå stöds teknologin fortfarande bara halvhjärtat i spelindustrin, i det att ingen ännu har utnyttjat dess möjligheter fullt ut. Det tar naturligvis ett tag att lära sig hur man ska använda teknologin. Men T&L är på väg i våra spel, för Microsofts X-Box har en T&L-modul i sitt hjärta och det har ingen spelutvecklare råd att ignorera.

Men T&L-teknologin måste vidareutvecklas för att bli riktigt effektiv. En av de svaga punkterna är fortfarande långsamma minnen och dåliga AGP-anslutningar till moderkortet, som begränsar effektiviteten.

Transform & Lighting låter kanske för många läsare som rent snicksnack. Men de som har läst våra hardware-tester av grafikkort de senaste månaderna vet att detta begrepp är den omedelbara framtiden för 3D-grafiken.

Av Will Sargent och Thorstein Carlskov

Transform & Lighting har varit en integrerad del av marknadsföringsordförrådet för krets- och kortproducenter i över ett år. Enligt vart och vartannat pressmeddelande som skickas ut, är T&L spelens nya frälsare, som lovar fantastiska ljuseffekter, detaljrika miljöer och större hastighet i 3D-beräkningarna.

Beviset på T&L:s popularitet kom för ett par månader sedan, då 3dfx kastade in handduken och meddelade att de skulle stoppa sin produktion av alla Voodoo-kort och lägga ned produktionskapaciteten i Mexiko och i stället koncentrera sig på att sälja processorer till andra företag. Vilket betyder att vi nog aldrig kommer att få se det enormt långa 6000-kortet, som har varit ett stående skämt i branschen under en längre tid. Monstret skulle kräva fyra fläktar för att kunna hålla huvudet kallt, vilket knappt skulle lämna plats för någon annan utrustning i PC:s låda!

Voodoo-kortens brist på T&L blev kanske den droppe som till slut fick 3dfx:s bägare att rinna över.

En kort historisk genomgång

De första kommersiella 3D-korten gjordes av Videologic (PowerVR) och 3dfx (Voodoo). Det var ett teknologiskt kapplöp som revolutionerade PC:n som spelplattform. 3dfx vann den första omgången och satt länge på en stor del av marknaden med sitt Voodoo-chip. Men tiderna förändras otroligt snabbt och nu har Nvidia med köpet av 3dfx blivit den dominerande aktören på marknaden, där de tidigare "bara" var störst. Redan tidigare hade de sina egna GeForce- och TNT-serier.

Men vad är det då Nvidia gör så mycket bättre än alla andra? Mycket av företagets framgångar beror på GeForce-kortets arkitektur, som har blivit en favorit bland spelutvecklarna, eftersom den lyfter en del av det tunga grafikarbetet från processorns axlar. Vilket i sin tur betyder att vi spelare får snabbare och snyggare spel.

Nu är 3D-marknaden inte riktigt lika enkelspårig som det låter. ATI:s Radeon-kort är också en aktör på marknaden, som erbjuder ett eller annat unikt trick, men GeForce-

KROPPSSPRÅK *Unreal 2* **kommer att nå nya höjder inom ansiktsanimering tack vare Transform and Lighting-teknologin. Vi vet inte vad ni tycker, men här på incite PC Games ser vi fram emot att se resultatet.**

serien består av blixtsnabba kort, som "av en händelse" kommer att utgöra kärnan i grafikmaskinvaran för superkonsolen X-Box. Bland annat i kraft av T&L-teknologin.

Transformation och belysning

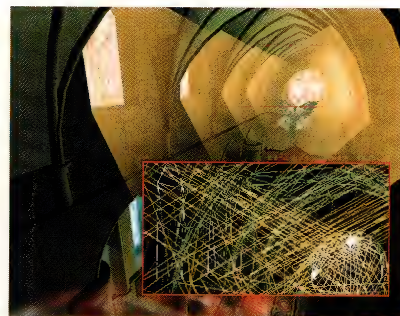
"Och vad är det då som denna T&L-teknologi kan göra för mig," frågar du kanske. Det krävs lite bakgrundshistoria för att svara på denna fråga: De flesta 3D-spel är uppbyggda omkring polygoner, månghörniga symboler som i sin tur består av tusentals små färgade trekanter, som ligger i en skärmbild. För varje skärmbild ska de små trekanterna flyttas runt, beroende på hur spelaren använder joysticken, och det är denna process som man kallar för "transformation".

Med upp till 60 transformationer per sekund (60 fps - frames per second) för varje trekant är det ingen överraskning att upp till 20 procent av CPU:ns beräkningskraft läggs bara på detta. Vissa grafikkort (Nvidias GeForce eller ATI:s Radeon) kan dock ta på sig denna uppgift och till och med göra ett bättre jobb än de allra senaste 1 GHz-processorerna, som till exempel AMD:s Thunderbird och Intels Pentium III och IV. Din PC:s processor får därmed ledig beräkningskraft för att bättre hantera andra tunga uppgifter, som till exempel artificiell intelligens.

Viktigare än transformation är dock belysningen (lighting) av polygonerna. Ljuset ska emellanåt läggas mycket precist, vilket kräver en enorm processorkapacitet. Inte ens de mest kraftfulla processorerna kan lägga belysningen lika bra som ett T&L-chip. Människans öga är mycket känsligt för ändringar i ljusmängden, och därför är korrekt belysning av största vikt i realistisk 3D-grafik. Ljuseffekter, som är integrerade i maskinens hardware, är en bra uppfinning, eftersom man



SKÖNMÅLERI Crytek-demot från Nvidia visar möjligheterna med T&L.



ÖVERHETTNING Flera av våra favoritspel får problem med den stora detaljmängden.

T&L IN ACTION

HUR ANVÄNDER TRE POPULÄRA SPEL TRANSFORM & LIGHTING?



UMODERNT *F.A.K.K. 2* stöder lite T&L, men inte tillräckligt för att vara modernt.

F.A.K.K. 2

Spelet med den utmanande fröken Strain använder bara T&L delvis, då CPU:n fortfarande används för ljussättning. Ljuseffekterna görs i stället med de så kallade lightmaps. Varför? Jo, då 3D-motorn till *F.A.K.K. 2* utvecklades hade det ännu inte kommit något 3D-kort med T&L-funktion. Utvecklarna hade alltså inte möjlighet att testa en ljussättning som skapats med hardware.



FORM OCH FÄRG *MDK 2*:s grafiska motor utnyttjar all den senaste teknologin.

MDK 2

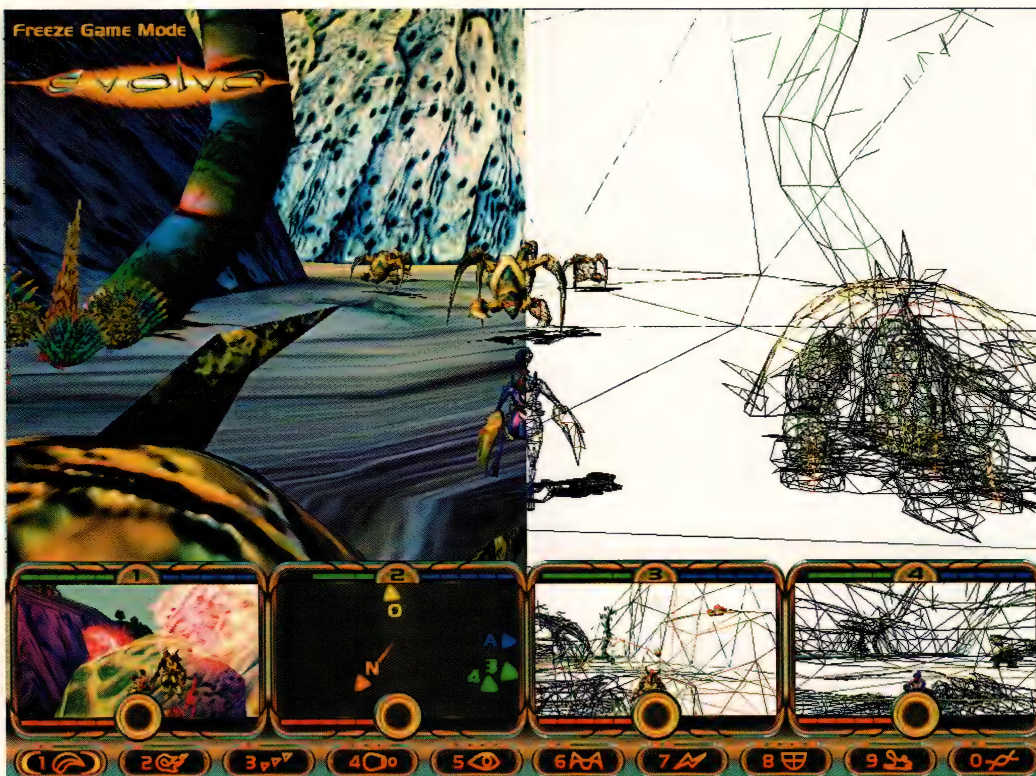
MDK 2:s grafiska motor, Omen, är en av de första i sitt slag, som kan belysa sina polygoner med hjälp av hardware. När det spelas på en PC som är utrustad med ett T&L-grafikkort kan man arbeta med en mycket precis ljussättning, dock med högst åtta olika ljuskällor. Därför ser detta spel så fantastiskt ut om man har T&L-utrustning i sin PC.



TIDIG T&L *Evolva* var en av de första titlarna som använde DirectX-driven T&L.

EVOLVA

Evolva använder DirectX 7 i stället för OpenGL. Det var ett av de första spelen som lät grafikkort med T&L-funktion ta sig an transformation och belysning i stället för att låta CPU:n sköta detta tunga arbete. Resultatet blev ett spel som bara i kraft av sin grafik hade något att bjuda på.

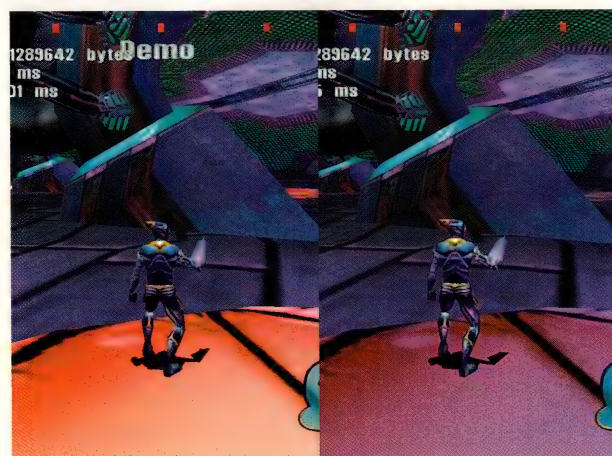


3D-EVOLUTION *Evolva* använder den geometriska modulen i grafikchip för att skapa realistiska modeller. Det betyder att man med moderna grafikkort som GeForce eller Radeon får supersnygga terränger, bakgrunder och animeringar.

därmed kan lägga en mer precis belysning, som växlar efter spelarens position i spelet. Om man t ex i ett adventure-spel lutar sig fram mot den fladdrande lågan på ett stearinljus skulle man förvänta sig att se sitt ansikte upplyst. Och kanske skulle man förvänta sig lukten av brända ögonbryn. Lukteffekter får vi dock troligtvis vänta på ...

De nuvarande T&L-processorerna kan styra åtta ljuskällor i taget. Det har dock fortfarande nackdelen att man ofta får se spelet hacka till när fler ljuskällor ska tas med i beräkningen. Maskinvaran utgör en begränsning i detta avseende. Men i en inte alltför avlägsen framtid ska det vara möjligt för spelutvecklare att arbeta med minst 16 ljuskällor, som med utvecklingen på hardwareområdet till på köpet ska kunna beräknas mycket snabbare än idag.

Men hardware-ljusmoduler kan först användas till något när spelen är gjorda för det. För tillfället använder de flesta spelen särskilda beklädnader – de så kallade lightmaps – för att lysa upp de miljontals trekanter som 3D-grafiken består av.



LJUS ÖVER LAND Till vänster ses *MDK 2* med T&L-hardware, till höger utan. Skillnaden i ljussättningen är märkbar.

Flaskhalsar

T&L-konceptet låter kanske som ett mirakel, men i praktiken är det många hinder som ska röjas ur vägen innan det kommer att fungera helt optimalt. Det uppstår ofta flaskhalsar för dataöverföringar mellan primärminnet, 3D-kortets minne och AGP-bussen, eftersom mängden av data som T&L genererar är allt annat än liten. Förklaring: en polygon i ett spel (exempelvis en figur som Lara Croft) består av ett stort antal trekanter och varje enskild trekant kräver omkring 80 byte minne när den ska flyttas runt på skärmen. Om en spelutvecklare vill producera en ultrarealistisk skärmbild med exempelvis 250 000 trekanter (idag används sällan över 15 000 per bild), vid 60 fps, måste grafikkortet bearbeta 15 miljoner trekanter per sekund, vilket motsvarar ofantliga 1,2 gigabyte.

Denna typ av belastning kan en

SACRIFICE Fler polygoner betyder snyggare modeller och karaktärer. Se bara hur många trekanter de enskilda objekten i *Sacrifice* är uppbyggda av. Bara Interplays *Giants* kan konkurrera med denna nivå av grafiskt djup.



STATE OF THE ART ATI:s Radeon-kort stöder både T&L och bump-mapping, som ger bakgrunder och beklädnader i spel ett jämnare och mer realistiskt utseende.

T&L-modul visserligen hantera, men de andra systemkomponenterna kan få stora problem med belastningen. AGP-bussen kan med dagens standarder klara maximalt 1 gigabyte per sekund (AGP 4X), och den ska ju också hantera andra uppgifter än bara polygon-transport. Systemets minne ska med sin kapacitet av 1 gigabyte per sekund sköta alla PC:ns komponenter, inklusive CPU:n. I ett typiskt fall finns det inte mer än 0,4 GB/s över för beräkning av till exempel geometriska data.

Denna snabba överslagsräkning visar alltså att det i dagens PC-arkitektur inte är grafikprocessorerna som utgör flaskhalsen när det handlar om begränsningar av de grafiska möjligheterna. Det är därför inte överraskande att alla supersnygga teknologi-demos från Nvidia och ATI inte kommer i närheten av de teoretiska prestandagränserna för sina chip. Och det är ofta därför du ser stapeldiagrammen för grafiska prestanda i våra hardware-tester här i incite PC Games fastlåsta runt 65-70 fps, oavsett om det gäller ett GeForce 2MX- eller eller ett Ultra 3D-kort.

Teknologiska genvägar

Smarta programmerare har naturligtvis fått upp ögonen för problemet med flaskhalsar och kommit på lösningar. Vissa objekt i 3D-miljön (byggnader, vapen, möbler osv) byter sällan eller aldrig form, varför deras polygoner kan göras till statiska beklädnader i grafikkortets minne. Detta reducerar AGP-trafiken till ett minimum när det gäller dessa objekt. Detta trick resulterar visserligen i extra arbete för minneskanalerna på grafikkortet. Dessa är redan tidigare tungt belastade, särskilt när upplösningen är hög eller när anti-aliasing är aktiverad. 3D-kort med snabba minneskretsar har en klar fördel i detta avseende. Industrin utvecklar hela tiden nya teknologier, som T&L, och ofta lång innan det över huvud taget har utvecklats spel som har kapacitet att utnyttja alla möjligheter.

Nästa stora framsteg inom spelteknologin blir mest troligt programmerbar T&L. För tillfället kan programmerarna välja att använda de förprogrammerade funktionerna eller ignorera dem, men inom en snar framtid kommer de att kunna skräddarsy funktionerna till sina egna behov. Då gäller det bara att ha ett grafikkort med T&L, men det kommer mest troligt inte att dröja länge innan det är standard på de flesta grafikkort med självrespekt.

Champions i

Om det är sant att man bara sjunger när man vinner så är bröderna Collyer, Oliver och Paul, nog kroniskt hesa. Deras Championship Manager-spel har legat längre på topp 10-listorna än något annat spel. Vi samtalade med dem om CM 4, som inte utkommer förrän 2002 men som redan är hett efterlängtat.

De senaste knappt 10 åren har *Championship Manager*-serien dominerat marknaden för football manager-spel på samma övertygande sätt som Manchester United har dominerat den engelska ligan. Spelen är skapade av bröderna Collyer, Oliver och Paul, som dock inte låtit detta stiga dem åt huvudet. Det kan man tyvärr inte säga om några av spelarna i United. Collyer-bröderna är ödmjuka men målinriktade, och de har skapat en av de största spelsuccéerna någonsin, och den blir större för varje version av spelet som ges ut.

Av John Evans
Foto: Ken Matthews

Oliver förklarar: "Folk älskar att välja sina favoritlag och de älskar att leka managers. Folk som gillar fotboll tror ju alltid att de vet bättre än managern. Vi har tydligen hittat något som de inte kan motstå. Alla i hela England har ju en åsikt om vilka spelare som ska vara med i landslaget och vilka som inte ska vara med, särskilt efter en match. Jag tror att det är något sådant som vi har hittat."

Det är ingen tvekan om att Oliver Collyer har rätt, men det finns dussintals manager-spel där folk får styra sina favoritlag. Varför ligger Championship Manager så långt före de andra?

Folk litar på det, tror jag. Idén med manager-spel är ju populär, men det verkar inte som om folk tycker att de är trovärdiga. Det är otroligt

.01
Oliver Collyer

"Folk som gillar fotboll tror alltid att de vet bättre än managern."

10 år

frustrerande att spela ett managerspel som inte har verklighetsanknytning och det inte spelar någon roll vilken taktik du väljer att använda," säger Paul.

CM-serien har framför allt etablerat sin trovärdighet med de mycket precisa och omfattande data för spelarna och klubbarna, samt komplexiteten i samspelet mellan de tusentals faktorer som inverkar på ett fotbollslags resultat. Den sista uppdateringen av *CM3* blir 01/02-versionen som utkommer omkring augusti, därefter kommer det spel som alla väntar på: *CM4*. Men vilken riktning ska man ta för att hålla konkurrenterna bakom sig? Paul understryker utmaningarna med att göra managerspel på nätet:

Vi vill förbättra alla de kända elementen från *CM3* och tillföra några nya, bland annat Internet-spel. Internet-spel blir ett stort steg framåt. Det är det som folk vill ha. Manager-spel är ju alltid roligast när man spelar mot andra människor. Då kan det bli nästan skrämmande realistiskt. Och skrämmande svårt," tillägger Paul Collyer.

Föreställ dig att alla klubbar i alla ligor styrs av en mänsklig spelare. Vill du köpa senaste 17-åriga jättetalangen på den sydamerikanska kontinenten? Då skickar du ett e-mail till managern för hans klubb. Vill du bli av med en problematisk spelare? Då skickar du e-mail till den handfull managers som skulle kunna vara intresserade. Spelet tillförs extra spänning och realism när de andra tränarna, till skillnad från de datorstyrda, är lika snåla och lömska som du själv är.

"Vi arbetar bland annat med idén om att utveckla assistant managerns arbetsområden så att spelaren inte ska behöva sitta vid skärmen dygnet runt för att vara med," berättar Paul. Oliver fortsätter:

"Folk ska ju inte sitta uppe hela natten och vänta på att en annan spelare ska dyka upp för att spela match. Då kan man ge direktiv till assistenten om laguppställningar och vad som ska göras om vi leder eller ligger under, eller om det står 0-0 i 75:e minuten, osv."

Grabbarna är inte pigga på att fördjupa ytterligare, så länge som det arbetas



.02

Paul Collyer

"Managerspel är ju alltid roligast när man spelar mot andra människor. Då kan det bli nästan skrämmande realistiskt. Och skrämmande svårt."



CHAMPIONSHIP MANAGER GENOM ÅREN



» CM1
Spelet som startade det hela. Det kostade sex års arbete för bröderna Collyer, men *CM1* blåste också konkurrenterna av banan med sin detaljrikedom.

» CM1 93/94
Detta var en markant förbättrad utgåva av *CM1* med managerhistoria, internationella spelarförsäljningar, löner, reservlag och inte minst riktiga spelarnamn.

» CM2
Efterföljaren introducerade den tunga basen med exakta spelardata, 4 timmar matchkommentarer, starkt förbättrad matchvisning samt den lockande möjligheten att bli landslagstränare.

» CM2 96/97
En solid, men något oinspirerad uppdatering som inte innehöll många andra förbättringar än nya matchkommentarer och uppdaterade data.

» CM2 97/98
97/98-versionen kunde åter skryta med ny matchvisning, förbättrad information mellan spelet och spelaren samt hela nio nya ligor.

» CM3
Med en databas med 25 000 riktiga spelare, 15 ligor från hela världen, en överlägsen matchmotor och nya träningsmöjligheter ökade CM3 *avståndet till konkurrenterna.*

» CM3 99/00
Denna uppdatering introducerade American Major League Soccer. Spelet innehåller också en databas med över 40 000 spelare, managers och tränare.

» CM3 00/01
Det har tillförts 10 nya ligor, vilket ger en totalsumma på 26, och Collyer-bröderna kommer att ha med ännu fler i CM4. *Denna uppdatering öppnade också upp för medias inblandning.*

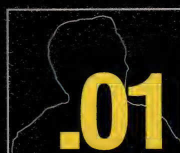
med ofärdiga idéer, men det handlar om att spelaren ska kunna lämna några av de dagliga sysslorna, som träning, till assistenten.

Det låter spännande med jättelika online-ligor med flera hundra mänskliga spelare, men Collyer-bröderna är medvetna om de potentiella fallgroparna i ett så ambitiöst projekt. Det är självklart att de flesta spelare hellre styr Manchester United än Häcken. Oliver har ett par idéer till lösning på detta problem: "Givetvis vill alla helst spela med Manchester United eller något motsvarande topplag. Kanske gör vi en helt ny spelform där spelarna får en hel trupp med icke-existerande spelare, eller så fördelar vi bara alla bra spelare på icke-existerande lag som spelarna själva hittar på namn för. På så vis har alla möjlighet att få Beckham, Giggs eller Zidane från början ..."

Men vad har bröderna tänkt ut för nästa spel, förutom online-spelet då? Paul blir alldeles upphetsad av frågan. "Gud! Vi har en hel pärm med alla goda idéer som vi själva och spelets fans har kommit på. Vi har inte bestämt oss helt, men träningsmöjligheterna ska helt klart utnyttjas bättre."

"Och reserv- samt ungdomsligor," tillägger Oliver. "Media spelar också en ännu större roll."

Som om medias roll inte är belastande nog ... i CM4 blir det, enligt Collyer-grabbarna, allvar av. Spelarens personlighet kommer att bli ännu mer framträdande i samspelet med pressen, styrelsen och ledarna, och möjligheterna att manipulera pressen till en positiv inställning kommer att bli viktig. Medias roll kommer alltså att fördjupas, men också samverkan med spelare och funktionärer blir en viktig del av *CM4*. Den fiktiva psykologiska världen ska ge spelet större djup. Oliver förklarar:



Oliver Collyer

"Som manager arbetar du hela tiden, och först och främst, med människor vilket spelet gärna ska avspegla."

"Jag tror att jobbet som fotbollsmanager i hög grad handlar om att kunna arbeta med människor och personligheter. Det är något som vi inte utforskat hittills, så det vill vi göra med den nya versionen. Som manager arbetar du hela tiden, och först och främst, med människor vilket spelet gärna ska avspegla. Det handlar inte bara om att köpa och sälja spelare och välja ut en laguppställning och en taktik, det handlar i lika hög grad om kommunikation



mellan människor. Vi ska ha alla delar med i processen, både spelare, ungdomstränare, styrelseledamoter och talangscouter – det området vill vi gärna fokusera på, och därmed tvinga spelaren till att kommunicera mycket mera."

Paul förklarar: "Du kan vända dig till lagkaptenen och fråga vad han tycker om en särskild spelare. Faktiskt ska det vara möjligt att vända sig till vem som helst för att få en åsikt eller ett utlåtande om vem som helst. Agenterna kommer också att spela en större roll. Agenterna är mycket inflytelserika i verklighetens fotboll. Om en spelare inte är nöjd kan du vara säker på att hans agent kommer att ställa till bråk för att spelaren ska få det han vill. Det inslaget kommer att bli stort i *CM4*."

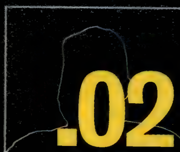
När vi således har hört om allt det nya i *CM4* är det faktiskt också relevant at höra vad spelet *inte* kommer att innehålla, vilket först och främst vill säga 3D-highlights från matcherna. Paul förklarar:

"Vi vill inte införa 3D. Vi kanske kommer att tillföra en 2D-bild av planen så att man kan se varifrån målen görs. Det är väsentligt för oss att inte förstöra hur man föreställer sig målen. Det är mycket bättre att spelaren föreställer sig hur en boll nickas i mål än att han ser det utföras på skärmen, för ingen 3D-motor kan göra den sortens detaljer bra nog. Men vi vill gärna kunna visa om exempelvis en försvarsspelare är felplacerad när motståndarna gör mål."

När vi pressar Oliver berättar han hur det ska fungera:

"Vi har redan en 2D-bild med små cirklar på, och den använder vi för att utveckla spelets matchmotor. Det ser verkligen bra ut. Vi använder det inte om det inte ser bra ut, eller fungerar dåligt. Då kan det i stället förstöra hela illusionen ..."

Paul avbryter: "Föreställ dig att du tittar på statistiken för en match som du har vunnit med 3-0, och föreställ dig sedan att du utöver statistiken kan få se en 2D-bild som visar hur spelarna rör sig under spelet omedelbart före målet."



.02

Paul Collyer

"Vi vet mycket väl att de flesta människor inte har möjlighet att vara online hela natten, så vi ska tänka över hur vi utformar spelets simultana gameplay."

Oliver lyser upp och tar tillbaka ordet: "Ett företag som heter Carling Opta demonstrerade en sådan 2D-bild för oss. De hade satt upp olika kameror på en fotbollsmatch så att de sedan kunde spela upp spelarnas fart och riktning i 2D under samtliga 90 minuter. Det är precis vad vi hade tänkt oss att införa. I mindre skala givetvis."

Oavsett vad de gör med spelet kommer alltid själva matchvisningen att vara spelets nerv. Om man bortser från de sällsynt förekommande 7-3-skrällresultaten så är matchernas innehåll präglade av en mycket stor realism, och Paul Collyer närmast skryter med att det blir ännu bättre i *CM4*:

"Matchförloppet blir 100 gånger mer detaljerat än i *CM3*. Det kommer att bli mycket ambitiöst."

Oliver bryter in: "I *CM3* var fotbollsplanen uppdelad i ett rutnät med 12 gånger 9 fält. I det nya spelet är planen uppdelad i många tusen fält. Potentialen är enorm. Det blir mycket mer detaljerat."

Paul får det sista ordet:

"Det är naturligtvis fortfarande samma antal passningar i en match, men spelet kommer nu att innehålla många fler detaljer som man måste räkna med, vilket gör att en passning till exempel kan gå fel eller få försvaret helt ur balans."

CM4 kommer om ca ett år.

Det blir ett långt år, inte bara för Collyer-bröderna, utan också för alla fans. När det kommer lär vi få se skilsmässostatistiken gå upp.

Nya inslag i CM4

- Online-ligor
- 2D-match-highlights
- Reservligor
- Utökad interaktion med pressen
- Förbättrade svarsmöjligheter till pressen
- Assisterande manager
- Spelaragenter
- En helt ny matchvisning
- Flera ligor



SURFAR DU MED



SKYDD?

MED EN FAST INTERNET-UPPKOPPLING VIA ADSL RISKERAR DU, DYGNET RUNT, ATT HACKERS SKA INVADERA DIN PC. HAR DU SKAFFAT DIG NÅGOT SKYDD?

TEXT Darren Evans

Du öppnar en liten julhälsning från någon som kallar sig "morfar", det låter ju inte som något farligt, men det är en trojansk häst. Skadedjuren är inne och nu är dina personliga filer var mans egendom, liksom du riskerar att virus och annan skadlig software förstör viktiga systemfiler eller operativsystemet. Denna risk för hacker-attacker ökar om du är uppkopplad mot Internet via en fast anslutning och inte har sett till att skaffa dig ett ordentligt skydd.

När du loggar in på Nätet via en uppringd anslutning får din dator automatiskt ett IP-nummer (internet protocol), som oftast är olika från gång till gång, så att datorn kan identifieras. Detta nummer, som också kallas för IP-adressen, är nödvändigt för att en hemsida på Nätet ska kunna skicka sina data till din dator när du ber om det.

Skillnaden mellan uppkoppling via modem och uppkoppling via en fast anslutning, så kallat bredband, är att bredbandet aldrig bryter förbindelsen till din PC så länge den är påslagen, och att IP-adressen därför inte ändrar sig. Det gör livet enklare för hackers. Även om du har en Internet-anslutning som ger dig en ny IP-adress varje gång du kopplar upp dig så kan hackern hitta dig med speciell software.

Om dina ögon håller på att poppa ut ur huvudet på dig i ren skräck så kan du lugna ned dig. Risken att du blir "upptäckt" av hackers och trakasserad beror helt på hur synlig du är. Om du råkar vara ett företag och dessutom råkar heta Microsoft så är du i allra högsta grad ett mål för hackers, som gärna vill höra om sig själv på nyheterna. Hackers har i regel inget att tjäna på att bryta sig in i din PC, eftersom du mest troligt inte har något särskilt hemligt eller viktigt liggande på din PC. Risken för att du ska attackeras beror som sagt nästan uteslutande av hur synlig du är. Om du t ex är känd från nyhetsrapporter som världens bästa online-spelare, som tjänar tusentals kronor på att spela via en ADSL-anslutning, så är risken mycket större att dina avundsjuka konkurrenter (som av en händelse råkar vara hackers på sin fritid!) bryter sig in i ditt system och gör livet surt för dig.

Och vad kan du då göra för att beskydda dig? Det första du kan göra är att fråga det företag som levererar din bredbandsanslutning om säkerheten. De borde som ett rent minimum ge dig råd om vilken risk du löper och hur du bäst skyddar dig mot attacker. I en idealisk värld har företaget firewall-skydd i sin del av systemet i form av hardware eller software, som åtminstone till en viss grad skyddar användarna mot hacker-attacker. Och om inte företaget kan erbjuda någon form av beskydd eller åtminstone ge dig några nyttiga råd så bör du överväga att byta leveratör.

Men du ska inte nöja dig med den säkerhet som din bredbandsleverantör erbjuder. Du bör ha en personlig firewall i din egen ände, som skyddar PC:n så gott det går mot attacker. Det finns en rad företag som erbjuder beskydd mot de säkerhetsproblem som bredbandsuppkopplingar ger. Ta en titt i rutorna längst ned på sidan, där kan du se fyra av de mest populära firewalls och läsa den hårresande historien om hur mycket skada hackers kan tillfoga ditt system om de tycker att du är värd besväret.

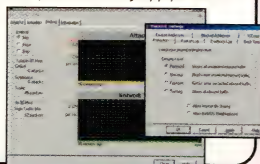
SKYDD FÖR DIN PC

DET FINNS MÅNGA FÖRETAG SOM LEVERAR BRA FIREWALLS, SOM KAN SKYDDA DIN PC MOT ATTACKER. HÄR ÄR EN LISTA ÖVER DE MEST POPULÄRA, SOM ALLA KAN SKRÄDDARSYS TILL JUST DINA BEHOV. PRISERNA ÄR CIRKAPRISER, OMRÄKNADE FRÅN DOLLAR, EFTERSOM PRODUKTERNA TYPISKT (OCH BILLIGAST) HANDLAS VIA HEMSIDOR PÅ NÄTET.

Blackice Defender

■ Pris: **350 kr** ■ Firma: **Network ICE Europe** ■ **www.networkice.com**

Exakt och detaljerat skydd mot datorintrång. Behandlar till och med Windows Internet Connection Sharing (ICS) som ett potentiellt angrepp på din PC. Här finns fyra nivåer av säkerhet: Trusting, Cautious, Nervous eller Paranoid, så att du själv kan välja.



McAfee Personal Firewall 2.1

■ Pris: **240 kr** ■ Företag: **Network Associates** ■ **www.macafee.com**

Håller ett öga på nätverks- och Internet-kommunikation, så att hackers och virus nekas tillgång till din PC. När ett program upptäcks frågas du av din firewall om programmet ska få tillgång till din PC. Problem med stöd för ICS och Windows 2000.

Norton Personal Firewall 2001

■ Pris: **450 kr** ■ Företag: **Symantec Corporation** ■ **www.symantec.com**

En firewall med massor av säkerhetsnivåer. Om ett okänt program kommer in i ditt system uppmanas du att ange säkerhetsregler för det. Med "Privacy control module" kan du bestämma vilken information som inte ska skickas ut via Nätet.

Zone Alarm

■ Pris: **Gratis download** ■ Företag: **Zonelabs** ■ **www.zonelabs.com**

En otroligt populär firewall för icke-kommersiella syften. Du kan sätta säkerhetsnivån till low, medium och high security, både för lokala nätverk och Internet. Zone Alarm beskyddar mot även de minsta säkerhetshålen som hackers kan använda för att obemärkt ta sig in i din PC.



VAD GÖR HACKERN?

LETAR EFTER FASTA IP-ADRESSER

Hackern kan söka av Nätet för de statiska IP-adresser som är en följd av Internet-anslutning via bredband och därefter inleda en enträgen attack tills han får tillgång till din dator.

KOPIERAR ELLER FÖRSTÖR FILER PÅ DIN PC

När han väl är inne kan hackern med rätt software tillskansa sig tillgång till din hårddisk. Om du har viktig information, som kreditkortsnummer eller kontonummer liggande, kan han utnyttja dem.

HÄMTAR PERSONLIGA LÖSENORD

Alla lösenord som du använder på din PC kan han plocka fram med hjälp av enkla software-verktyg.

PLACERAR SKADLIGA VIRUS PÅ DIN PC

Virus och andra skadliga program som hackern kan ta sig för att lämna kan förstöra din PC och till och med ta sig in i din mailbox och skicka sig själv till alla i din adressbok. På det viset kan du få en drastisk nedgång i antalet julkort ...

ÖVERVAKAR DIG OCH DIN DATOR

Med speciella program kan hackern göra precis vad han vill på din dator, nästan som om han satt vid den. Han kan radera filer, ändra lösenord och till och med sitta och titta på vad du skriver just nu!

illustration: Paul Brandist foto: Paul Rider



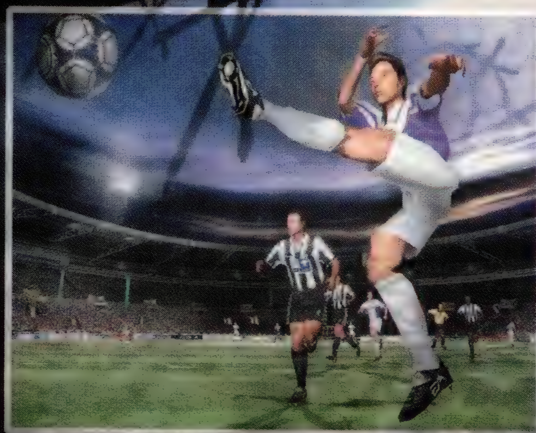
VAD I HELA VÄRLDEN ÄR ETT ACTIONROLLSTRAT





EGISPORTSPEL?

Vad gillar du? Är du en actionman eller en rollspelare? Och vet du egentligen vad ett hack'n'slash-spel är? På följande sidor visar vi spelvärldens många förgreningar och presenterar de bästa titlarna i varje genre just nu.





Av Christian Hannibal & Jesper Melgaard

En del läsare har klagat på att vi ibland inte är tillräckligt exakta när vi pratar om olika genrebeteckningar. Vi kallar t ex *Diablo II* för ett rollspel medan andra kallar det för "hack'n'slash".

Därför har vi gjort denna genreskola så att vi en gång för alla kan slå fast vad som hör till vad!

På följande sidor tar vi dig genom de olika genrer och undergenrer som finns i spelvärlden. Vi presenterar också tre av de största spelen inom varje kategori.

Det är dessa sju kategorier vi använder som utgångspunkt när vi skriver om de nya spelen – även om det har blivit populärt att blanda genrerna kors och tvärs. Ett spel som *Deus Ex*, som har element från både rollspel, strategi, adventure och action, är ett bra exempel på ett spel som är omöjligt att kategorisera.

Men för att förstå vad vi menar när vi t ex säger att ett spel hör till peka och klicka-adventuregenren med element från rollspel har du nytta av att känna till vad de olika beteckningarna står för.

Så tag plats framför katedern, det har ringt in till lektion i Den stora Genreskolan:

ACTION

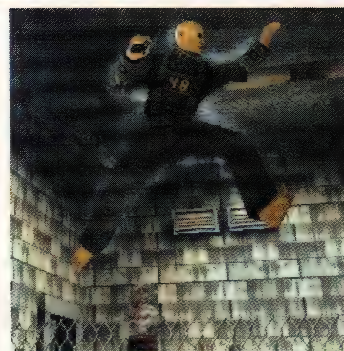
När du investerar i ett actionspel får du samma sak som när du köper en biljett till en film med Arnold: Renodlad underhållning! Här finns inte alltför mycket grubblerier om livets stora frågor, utan fullt ös från början till slut. Genren är en av storsäljarna och det är här vi hittar framgångsrika spel och serier som *Quake*, *Unreal* och *Half-Life*. Spel i actiongenren är ofta först med den nyaste tekniken avseende grafik och ljud, t ex var *Quake 1* ett av de första riktiga 3D-spelen. Här finns allt från hjärndöda skjut först och fråga sedan-spel till taktiska krigsspel som är så realistiska att de (som t ex Delta Force-spelen) används av USA:s militär för träning av sina rekryter.

HITMAN: CODENAME 47



Ett danskproducerat actionspel där det i hög grad gäller att planera sina drag grundligt innan man avlossar det första skottet. *Hitman* har en banbrytande grafik och en passande dyster bakgrundshistoria där man genom hela spelet söker efter sin egen identitet. Arbetet på en fortsättning har påbörjats – det är vi många som gläder oss åt.







SOLDIER OF FORTUNE





Soldier of Fortune är långt ifrån det snyggaste eller mest nytänkande spelet på marknaden, men i gengäld är det garanterat ett av det blodigaste, och därför totalförbjudet i ett antal länder. Här kan man som legosoldat göra upp med terrorister från hela världen och skjuta armar och ben av folk med hjälp av en omfattande vapenarsenal. Dessa små våldsamma eskapader är mycket populära, och spelet säljer därför fortfarande bra.

HALF-LIFE: COUNTERSTRIKE

Trots det faktum att den grafiska motorn från *Half-Life* nu är mer än 2 år gammal är denna mod ett av de mest populära spelen, särskilt bland onlinespelare. Man spelar antingen terrorist eller antiterrorist i en blandning av 3D-shooter och taktisk action.





3D-SHOOTERS:

Denna genre är kanske anledningen till att PC:n har utvecklats till en monster-spelmaskin. När *Wolfenstein 3D* kom ut var det nämligen det första spelet av sin sort, där man såg spelet ur förstapersonsperspektiv. Du springer som regel runt i olika labyrintiska miljöer, tungt beväpnad och redo att skjuta allt och alla som kommer i vägen i småbitar. Stora spel inom denna genre är *Unreal Tournament*, *Quake*-serien och *Half-Life*.

ACTION/ADVENTURE:

Inom denna genre är det lite längre mellan skottduellerna, men det händer fortfarande en massa saker. Du får ofta lägga mycket tid på att lösa gåtor och tala med folk. Dessutom kommer du säkert att ha en ryggsäck till alla saker du hittar. Genren blev populär på allvar då den vackra Lara Croft och hennes fina former för första gången kämpade och klättrade sig igenom *Tomb Raider 1*. Samma Tomb Raider-serie hör fortfarande till de absoluta superstjärnorna.

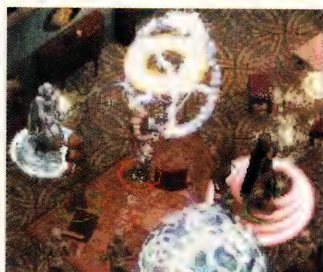
TAKTISK ACTION:

Förhållandevis ny genre jämfört med övriga, men den har verkligen satt sin prägel på spelmarknaden. Här springer man inte bara in i ett rum och skjuter vilt omkring sig, utan man planerar varje steg och väntar till allt stämmer. Utmärker sig också genom att man i regel tål mindre än i de andra två undergenrerna. Här kan man faktiskt dö av ett skott i huvudet! Genrens framgångar började med Rainbow Six- och SWAT-serierna.

ROLLSPEL

Rollspelen har utvecklats från att vara en ganska smal genre som bara spelades av en liten krets till storsäljande spel. *Diablo II* och *Baldur's Gate 2* är bland senare års största succéer. Här råder traditionellt övervikt av spel som utspelas i fantasy-präglade medelålders-världar med troll, dvärgar, drakar, trollkarlar och ädla riddare.

BALDUR'S GATE 2



Precis när man trodde att man bara inte kunde vänta längre kommer uppföljaren till *Baldur's Gate*, och det är inte bara bra. Det är nästan perfekt! Här finns massor av historier, över 100 olika uppdrag, 300 magiska trollformler, magi och karaktärspräglat rollspel med möjlighet att spela upp till 6 personer mot varandra över Internet.

DIABLO II

Diablo II har en mycket bra historia uppdelad i fyra akter och vidunderliga filmklipp, men det är striderna och uppsamlandet av utrustning som gör spelet till något speciellt. Här finns strider och minst sagt ovanliga monster i långa banor tillsammans med de fem karaktärsklasser man själv kan styra. Spelet blev förra årets storsäljare här hemma.



SACRIFICE



Sacrifice hör också till den mer actionpräglade änden av skalan, men med sina många rollspelselement och religiösa övertoner har det absolut sin plats i denna genre. Här ska du samla på själar och offra dem till fem gåtfulla gudar i en tjusig och varierad värld med fantastiska grafiska effekter som spritts ut på 46 single-player och 30 multiplayerbanor.

KLASSISKT ROLLSPEL:

I det klassiska rollspelet drivs historien ofta framåt av karaktärernas olikheter och färdigheter. Du ska tala med personer och figurer för att få reda på vad historien rör sig om, samt för att komma vidare i den. Stora spel i denna genre är bland annat Baldur's Gate-serien. Här ligger tonvikten mera på utforskning av världen än på blodiga slagsmål. Många spel i denna genre följer reglerna från bräd-rollspelens moder, *Dungeons & Dragons.*

HACK'N'SLASH:

Liksom i de klassiska rollspelen befinner vi oss också här oftast i mörka kryptor bland skelett, orcher och annat djävulskap. Här är historien dock mera baserad på enkel strid och uppsamling av utrustning från de man dödat, medan man på vägen löser olika uppdrag (s k quests). Det gäller att ta väl hand om sina karaktärer då de växer i styrka och erfarenhet efterhand som spelet utvecklar sig. Superstjärnan i den här genren är *Diablo*-serien.

ONLINE-ROLLSPEL:

Online-rollspel är en av de nyare genrerna. Här spelar man med andra spelare från hela världen via Internet, vilket ger en realistisk känsla av att gå runt i en värld fylld av äkta varelser som svarar på frågor och hjälper en. Genren startade med dålig grafik, som i Ultima Online-spelen, men har i dag modern 3D-grafik som i t ex *Asherons Call* och *Everquest.* De största spelen har hundratusentals spelare anmälda till sina servrar.

STRATEGI

Strategigenren är ett av PC:ns starka kort. Här krävs mycket mer än ett snabbt avtryckarfinger: Du ska i regel styra en armé till seger genom ett antal uppdrag som ofta binds samman av en överordnad historia. Uppgifterna kräver att man besitter både taktiskt snille och strategiskt sinnelag om man vill lyckas.

RED ALERT 2

I denna uppföljare till storsuccén *Red Alert* kan du antingen kämpa på rysk sida i ett försök att krossa kapitalismens huvudstad New York, eller på amerikansk sida och försöka rädda den fria världen undan kommunismens tunga ok. Inte direkt någon grafisk revolution, men i gengäld får du massor av varierade stridsvagnar och soldater att flytta runt.



HOMEWORLD



Att spela *Homeworld* (som vi utnämnde till årets spel 1999) är som att se en film på sin skärm, bortsett från att man själv deltar i händelserna. Stora rymdslag utspelar sig i full 3D. Det är spektakulär och vanebildande strategi av högsta klass. Samtidigt kan du lugnt investera i den lyckade uppföljaren *Cataclysm* som kom ut förra året.

AGE OF EMPIRES 2

En av de största strategititlarna som länge i det närmaste prenumererade på en plats på vår Topp 10-lista (en ära som numera övertagits av dess uppföljare, *Conquerors*). Här ska du bygga upp din civilisation i medeltiden genom att samla in resurser, bygga städer, borgar och arméer och sedan långsamt tillkämpa dig positionen som härskare.



TURBASERAT:

Denna genre riktar sig till skrivbordsgeneraler som tycker om att tänka igenom varje drag innan de skickar sina soldater i krig. Har genom tiderna levererat några av de bästa spel som världen sett, men har under senare år blivit frånåkta av realtids-strategispelen. Spel som *Civilization II* och *Alpha Centauri* måste framhållas som bland den bästa underhållning som skapats för något media. Båda är gjorda av strategigurun Sid Meier.

REALTID:

RTS-spelen som denna genre ofta förkortas är de senaste årens stora vinnare. Sedan det hela startade med *Dune II* och *C&C* har världen inte varit sig lik. I RTS-spel har du inte tid att tänka igenom varje drag eftersom fienden anfaller medan du funderar - ungefär som i verkligheten. Du ska i regel först samla in resurser, sedan bygga upp baser och först därefter anfalla fienden. Klassiker är den historiska *Age of Empires*-serien och *Command & Conquer*-serien.

3D-STRATEGI:

Med de grafiska möjligheter som medföljer 3D-korten är det nu möjligt att göra spektakulära slag i full 3D. Det kan utspelas överallt, men är bäst för rymdkrig, där alla dimensioner kan utnyttjas. För det mesta kan man själv välja kameravinkel under slagen så att man både kan få helhetsöverblick och ge sig ned och kämpa som en vanlig soldat mitt på slagfältet. Stora spel i den här genren är *Shogun: Total War, Homeworld* och *Ground Control.*

SPORTSPEL

Sportspel är en av de stora klassikerna. Bordtennisspelet *Pong* från 1972 betraktas av många som det första sportspelet och idag har det gjorts spel om i stort sett alla sportgrenar från biljard via stavhopp till ishockey. Spel som FIFA- och Championship Manager-serierna kommer i uppdaterade versioner varje år – ofta lagom till julhandeln.

FIFA 2001



Kungen är död, länge leve kungen! 2001-versionen av EA Sports oöverträffade fotbollsserie gjorde det omöjliga och sparkade ut det redan lyckade *FIFA 2000* från arenan. Allt i detta spel med 17 nationella ligor och 79 landslag är imponerande detaljerat, från de koleriska tränarna och hyperaktiva linjemännen till korrekt arena- och tröjreklam. En nyklassiker som man inte kan förbise.

CHAMP MANAGER 00/01

Senaste utgåvan av världens mest populära managerspel. Här ska du köpa och sälja spelare, ta ut bästa laget, bygga ut din arena, hantera en kritisk presskår och vinna mästerskap och pokaler med din klubb. Spelet har uppdaterade fakta för mer än 35 000 verkliga spelare och kan uppdateras nästan dagligen via Internet. Championship Manager-spelen har ett stort och trofast följe - och det på goda grunder.

NHL 2001



Här kan du se varför ishockey kallas "organiserat våld" och "en ursäkt för att få slåss". Säg inte emot, för det är också underhållande! I *NHL 2001* (ännu en av EA Sports succéserier) har du tillgång till 30 verkliga NHL-lag och 20 landslag. Spelet kan ställas in, justeras och anpassas på en miljon sätt och har nationella online-ligor på Internet i alla de skandinaviska länderna. Snygg grafik och ett lysande gameplay. Fullträff!

SPORTSPEL MED ACTION:

I denna genre är du själv en aktiv del av spelet, oavsett om det rör sig om fotboll, basketball eller rugby. Du är på banan och kan nästan känna i benen när du får en hård tackling. De stora spelen är Electronic Arts Tiger Woods Golf-, NHL-, och FIFA-serier, där speciellt ishockey- och fotbollsspelen är framgångsrika. Till genren hör också EA:s NBA Live! och NFL-serier (basketboll och amerikansk fotboll) samt Microsofts klassiska Links-golfserie.

MANAGER-SPEL:

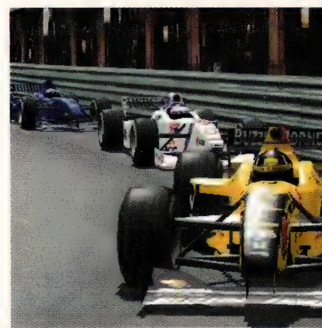
I dessa spel är du inte själv med i händelsernas centrum, i gengäld spelar du en central roll i kulisserna, där du styr allt i ett virrvarr av statistiska uppgifter och ekonomiska beslut. Här kan du bli president för fotbollsklubben Real Madrid eller chef för Ferraris formel 1-team. Genren har starka traditioner, speciellt inom fotbollsmanagerspelen, där den okrönta kungen är Championship Manager-serien från Eidos.

RACING

Här har man en ordentlig flock hästkrafter under sig, oavsett om det utspelas i fantasivärldar som bara väntar på att krossas av hänsynslösa bilister, eller i minutiöst återskapade formel 1-lopp, där minsta fel straffas med en tur till skyddsbarriären och fininställning av motor, växlar och fjädring kan avgöra hur loppen slutar.

GRAND PRIX 3

GP3 är först i fältet i mängden av formel 1-spel, både vad avser realism och grafik. De verklighetstrogna vädereffekterna kan göra loppet till en nervkittlande upplevelse när man drar på i mer än 300 kilometer i timmen i vattenridåerna från de framförvarande utan att se ett dyft. Det är möjligt att köra med effekter som broms och styrhjälp samt att justera de andra förarnas intelligens så att nybörjare kan vara med.



MIDTOWN MADNESS 2



I dessa arkad-lopp ska du blåsa fram helt urskiljningslöst i vanliga bilar genom trånga gator i hyfsat återskapade kopior av London och San Francisco. Här finns fotgängare som springer för livet, vimsiga poliser, lyktstolpar, spårvagnar, bussar och broar som går upp och ned. Realismen har fått sitta i baksätet och ersatts av kampen mot klockan och de aggressiva mottrafikanter som både knuffas och trängs.

COLIN MCRAE RALLY 2

Det första spel som vi gett betyget 10 i tidningen. Fantastiskt realistiskt rallylopp med nästan oändligt många banmöjligheter som bland annat omfattar ett klassiskt rallymästerskap, eller den så kallade Rally Challenge, där du utkämpar en hård man mot man-duell mot en datorstyrd eller mänsklig motståndare. Perfekt varierad svårighetsgrad gör att både nybörjare och veteraner kan ha glädje av spelet.



ARKADRACING:

I dessa bilspel är realismen som regel nedtonad till fördel för ett enklare och mer actionpräglat gameplay. Det kan t ex vara när man gör gatorna osäkra i *Midtown Madness*, kör lopp på exotiska platser i Need for Speed-serien eller är undercover-polis i *Driver* (där biljakandet binds ihop av en fast historia). Här behöver man inte spilla tid på att fiffla med inställningarna på bilarna, man kan bara sätta sig bakom ratten och trycka pedalen i botten.

SIMULATIONSRACING:

Dessa spel simulerar normalt verkliga racingserier som t ex formel 1, NASCAR eller superbike. Här försöker man att göra körupplevelsen så realistisk som möjligt, och det är möjligt att finjustera fordonen in i minsta detalj. För det mesta har spelarna dock ett antal möjligheter att själv justera realismen så att de flesta kan vara med. Bland spelen i denna genre finns t ex *Grand Prix 3*, *Superbike 2001* och *Colin McRae Rally 2*.

SIMULATION

Simulationsspel finns nästan bara till PC, eftersom konsolerna varken har publik eller tekniska möjligheter för att ta fram t ex flygsimulatorer. Spelen försöker återge verkligheten, vilket gör att manualerna ofta är tjocka som telefonkataloger. De svåraste flygspelen kräver timmar av träning och manualstudier innan man lyfter första gången.

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2



En flygsimulator av det mer actionbetonade slaget där du får möjlighet att flyga som ledare för en skvadron japanska, brittiska, tyska eller amerikanska stridsflygare över Stilla havet under andra världskriget. I enorma online-luftstrider på Internet kan upp till 32 spelare kämpa med och mot varandra. Här finns också en detaljerad grafik så att du kan zooma in på enskilda muttrar på vingarna – men också höga systemkrav.

B17: THE MIGHTY EIGHT

En andra världskrigs-simulator som är en kraftigt uppdaterad version av ett Amiga-spel från 1992. Du sitter vid spakarna i bombplanens moder, den flygande fästningen B17, och kan välja vilken roll bland besättningen som du vill spela, från navigatör eller bombfällare till pilot eller akterskytt. Deltag i enorma luftslag med och mot alla de klassiska stridsflygplanen från luftkriget över Europa. Spelet har både single- och multiplayer.



THE SIMS



The Sims har revolutionerat simulationsbegreppet. Det är en simulation av något så vanligt som vår egen vardag, där figurerna ska till arbetet, gå på toaletten, sova osv. Det mest överraskande är att det är så roligt att få sina små sims till att utföra de enklaste vardagssysslorna. Spelet har också fått en uppföljare, det populära *Livin' Large*, som snart kommar att följas av *The Sims: House Party*.

FLYG, HELIKOPTRAR OCH FARTYG:

Speciellt flygsimulatorer har under många år varit populära i denna genre, som är en av de få som också kan erbjuda spel där man inte får poäng för att ha sönder saker som t ex i *Microsoft Flight Simulator 2000* och *Flight Unlimited*. Det finns också en del flotta stridshelikoptersimulationer där du kan skjuta vilt, som i *Team Alligator*. För att komma med något nytt kommer Microsoft senare i år att släppa något så ovanligt som en tågsimulator.

ANDRA SIMULATIONER:

Ett antal spel försöker att simulera saker som inte faller in i någon annan kategori. Det hela startade med management-spelet *SimCity*, där man simulerar livet som borgmästare. Andra titlar omfattar simulationer av börsmarknaden (*Wall Street Tycoon*), familjelivet (*The Sims*), en fast food-kedja (*Pizza Tycoon*) och uppbyggandet av en nöjespark (*Theme Park World*). Spel, som på grund av sina vanebildande gameplay har uppnått en våldsam popularitet.

ADVENTURE

På senare tid har det varit långt mellan de stora adventure-titlarna till PC:n, men genren lever vidare. I adventurespel ska du vanligtvis lösa ett stort problem, som klarläggs genom komplicerade gåtor och samtal med figurer. Ett av de första adventure-spelen som utkom på CD-ROM och satte en standard för genren, var *The 7th Guest*.

BLAIR WITCH VOLUME 1



I denna omarbetade utgåva från succéfilmen spelar du rollen som detektiv i byn Rustin Parr, där du ska ta reda på om det ligger något bakom myten om den hemska häxan, Blair Witch. Ett spel fullt med rysningar och stämningsfull grafik.

STUPID INVADERS



Ett äventyrsspel på LSD om ett gäng dråpliga aliens och deras bekymmer på Jorden, där de lustiga inslagen står som spön i backen. Grafiken är som i en tecknad film och de färgglada landskapen är fyllda med udda existenser.

GABRIEL KNIGHT 3



Som detektiven Gabriel Knight med den ockulta världen som specialitet ska du på äventyr i Frankrike i en invecklad jakt efter en försvunnen prins. Spelet är fullt av bra videosekvenser och ett mycket stämningsfullt och bra skådespeleri.

PEKA OCH KLICKA:

Peka och klicka var undergenren som satte igång det hela, med spel som Monkey Island-sagan. Här går du runt i världen genom att klicka med musen där du vill gå, och samlar ihop och undersöker saker på samma sätt. En spelgenre som kräver tålamod och nyfikenhet. Bland de stora spelen här finns nämnda Monkey Island-serien (inte minst det senaste *Escape From Monkey Island*), det mycket musikaliska *Grim Fandango* och det heltokiga *Stupid Invaders*.

CINEMATIC ADVENTURE:

Här har tonvikten lagts på att stämningen ska vara helt på topp. Det garanterar man genom att lägga in massor av videoklipp. Spel i denna genre utspelas ofta i dystra eller ockulta omgivningar där filmmediet verkligen kommer till sin rätt. Stora spel i denna genre är t ex Gabriel Knight-serien, där skådespelaren Tim Curry har bidragit med sin röst för hjälten, och de dystra Alone in The Dark-spelen, vars fjärde avsnitt för övrigt ska vara på gång.

ALLA *DE* ANDRA

Vad blev det av plattformsspelet, de gamla arkadspelen, problemlösningsspelen, de textbaserade rollspelen och barn- och familjespelen, frågar sig den förvirrade läsaren efter genreskolan. Vi har minsann inte glömt dem, men de tillhör inte längre de största och viktigaste genrerna av pc-spel. Det betyder dock inte att det är slut med nya och bra spel inom dessa kategorier, där ett spel som t ex *Tetris* i många år varit populärt på nätet. Vi kan också rekommendera:

Pacman 2000: Den lilla glada osten är tillbaka, och det finns fortfarande massor av härlig spelglädje i konceptet, som har uppdaterats med 3D-grafik och roliga banor.

Rayman 2: Ett av få riktigt bra, färggranna och underhållande plattformsspel till datorn.

Pandora's Box: I det nya problemlösningsspelet från Microsoft får de små grå jobba hårt. Här finns massor av utmaning och variation för eftertänksamma spelare.

Vi vill att du är helt nöjd



*"Vi vill att du skall vara helt nöjd med din prenumeration.
Om någonting skulle krångla, vill vi att du genast talar om det för oss, så att vi kan rätta till det.
På denna sida kan du se hur du kommer i kontakt med oss."*

Jens Henneberg
utgivare

Kundtjänst on-line: www.kundtjanst.nu

Här kan du enkelt och bekvämt själv ordna det mesta som gäller din prenumeration, t ex:

- Se status på din prenumeration
- Se saldot för din prenumeration
- Ändra adress
- Ändra betalningsperiod
- Få svar på de frågor som oftast ställs till kundtjänst
- Skicka e-mail till kundtjänst

Telefon till kundtjänst: 08-555 454 48

Måndag-torsdag 0900-1600 och fredag 0900-1530.

Brev till kundtjänst:

Incite PC Games, c/o Bonniers kundtjänst, 205 50 Malmö, fax: 08-555 454 50
Kom ihåg att alltid ange prenumerationsnumret.

Svar på de frågor som oftast ställs till kundtjänst

Var hittar jag mitt prenumerationsnummer?
Du hittar prenumerationsnumret framtill på inbetalningskortet ovanför din adress.

Varför har jag fått ett inbetalingskort med förfallodag redan inom ett par dagar?
Ibland kan du få din leverans senare än planerat. Det är därför förfallodatumet verkar felaktigt.

Varför står det fel belopp på inbetalningskortet?
Om du betalar efter sista betalningsdagen, hinner vi inte registrera betalningen, innan vi skickar ut kommande månads inbetalningskort. Beloppet finns därför med på inbetalningskortet igen, trots att du har betalt. Betala ändå, för saldot regleras på nästa inbetalningskort.

Jag har tecknat mig för en ny prenumeration, men jag har inte fått någon leverans. Varför?
Efter teckning av prenumeration kan det ta upp till en månad, innan du får din första leverans.

Jag har fått en tidning som är skadad. Vad gör jag?
Kontakta kundtjänst, som hjälper dig.

Jag har sagt upp min prenumeration men har fått ytterligare en tidning.
Din uppsägning måste vara oss tillhanda senast sista betalningsdagen. Om inte, så får du automatiskt nästa nummer med ett nytt inbetalningskort. Har du betalat prenumerationen i förväg, får du efter uppsägningen de nummer av tidningen som du redan har betalat för.

När får jag mitt introduktionserbjudande?
När vi har fått din betalning för erbjudandet, levererar vi detta inom 3-5 veckor.

Hur säger jag upp min prenumeration?
Du kan antingen utnyttja vår on-lineservice, skriva eller ringa till oss. Kom ihåg att uppsägningen måste vara oss tillhanda senast sista inbetalningsdagen (se datum på ditt inbetalningskort).



Människan i historien

Lika länge som människan har existerat, har vi sökt svar på varför vi är här och hur vi kom till. Kulturer över hela världen har i alla tider haft sin egen skapelseberättelse. Ett gemensamt mål för religionen och vetenskapen är att finna våra rötter, så att vi skall kunna förstå oss själva.

Förstå världen bättre med

ILLUSTRERAD VETENSKAP

■ Producent: **Lionhead** ■ Utgivare: **EA, tfn: 45 83 55 50** ■ Pris: **ca 399 kr**

BLACK & WHITE

GENRE Rollspel/strategi



I **BLACK & WHITE** är du boss över alla bossar. Du bestämmer själv om du ska vara en god boss eller ett dumt svin. För du är mer än mäktig. Du är allsmäktig. Du är Gud

Av Christian Müller, Harald Fränkel och Alexander Geltenpoth

Med sina mer än 50 speltimmar är detta nya alster från kultdesignern Peter Molyneux (*Magic Carpet, Populous, Dungeon Keeper*) det mest djuplodande och underhållande psykologitestet någonsin. Testet ställer frågan: Är du en god eller ond gud?

Vad är handlingen? Jo, det är inte bara du som är allsmäktig. Det finns också andra gudar som tror att de är det, och de har samma mål som du: Härska över en värld som heter Eden. Målet är att omvända de åtta folkslag som bor i Eden, för bara den som har många anhängare har makt.

GIGANTERNAS KAMP En god och en ond tiger-titan försöker bita strupen av varandra.

Du ska göra intryck på människorna med hjälp av magi och genom att skicka missionärer till strategiska platser. Det kan också bli nödvändigt att bussa onda monster på människorna eller i värsta fall kasta några stenblock genom luften. Bara för att få lite respekt.

Allteftersom tiden går lär du dig att behärska mer och mer magi, när de olika folkslagen blir bättre på att leverera mirakel.

Ett multietniskt spel

De väderkunniga kelterna kan anfalla motståndarna med tornados, aztekerna ökar eldklotens kraft och japanerna känner till hemlig-



FRAM MED VARMKORVEN! Med en liten eldbesvärjelse bränner din titan ned den fientliga guden Lethys stadscentrum till grunden. Din tiger tvekar inte att anfalla när den har uppfostrats aggressivt.



BAYWATCH Om du har uppfostrat din titan till att vara en medkännande varelse räddar den gärna den klumpiga invånaren från att drunkna.



SJUNGANDE MATROSER När du hjälper de fyra sjungande matroserna med att bygga ett skepp får du en parodi på filmen *Titanic* som belöning.

STATISTIK

En gud-simulation med stort djup och lång livslängd.

- 1 träningskurs
- 5 öar
- ca 100 uppdrag
- 16 dresserbara titaner
- 8 folkslag
- 40 magisorter
- 1 integrerat psykologiskt test
- växling mellan dag och natt
- skiftande väder
- multiplayer
- + 50 timmars speltid

heten med helandets konst.

Eden är ett helt igenom multietniskt samhälle där det bland annat också lever indianer, egyptier, greker, nordmän och tibetaner. Men vänta lite nu! En guds liv är så komplicerat att det är bäst att vi spolar tillbaka lite och börjar med Adam och Eva för att vi ska få med alla de viktiga detaljerna.

Hård eller rättvis

Så snart du ankommer till ditt rike anmäler sig ditt samvete i form av två flygande hjälpredor. Den vitskäggiga representanten för det goda liknar en ängel från ett ålderdomshem. Hans motsats liknar å sin sida en som tidigare haft jobb som trädgårdstomte. Roliga är de, och de småbråkar från första stund.

"Du är så ond att du säkert skulle sälja din egen farmor," menar det godas förespråkare. "Det har jag ju redan gjort," svarar kollegan och ler sataniskt. De två serietidningsfigurerna dyker hela tiden upp för att ge tips och för att påverka dina beslut.

Människorna ber ofta om hjälp. Du ska t ex finna en herdes bortsprungna får, eller spåra upp en obehaglig typ som likt råttfångaren från Hameln har förtrollat och fört bort deras barn.

Ditt tålamod sätts på prov när du möter fyra matroser som med en sång ber dig om virke så att de kan bygga färdigt sitt fartyg. Så snart du har levererat byggnadsmaterialet bryter de åter ut i sång och ber lustigt trallande om mat. Om du då levererar en ko till dem så kommer de på att lite bröd till köttet inte skulle skada, och så håller de på.

"90 procent av alla de som betatestat *Black & White* likviderade

Var finns recensionen **av spelets multiplayer?**



ETT NYTT ONLINE-FENOMEN
Black & White **kommer att bli gigantiskt på Internet. För att undgå fusk och hackers arbetar Lionhead på att skapa en central** ***Black & White*****-server.**

Vi ville också gärna ha visat och testat *Black & White*s omfattande multiplayer-möjligheter, men spelets utvecklare, Lionhead, var vid vår deadline fortfarande i testfasen. Vi bestämde oss därför för att inte bedöma multiplayer, men vi återkommer till det i ett senare nummer. Här följer en kort sammanfattning av de viktigaste detaljerna:

Tillsammans med ett "skirmish-mode" som gör att du kan spela mot datorn eller över nätverk satsar Lionhead hårt på Internetspel. Förutom man mot mandueller kommer *Black & White* att ha material för klanfolket på samma sätt som de populära klanspelen som *Counter-Strike* och *Unreal Tournament*.

I dessa lagvarianter kontrollerar upp till fyra spelare en trosinriktning och representerar en gudom. Därför blir det viktigt att specialisera sig. En spelare övertar t ex ansvaret för att uppfostra varelserna medan andra åtar sig att passa och disciplinera ett folk, styra resurserna eller ägnar sig åt de magiska tillbedjelseceremonierna.

På www.bwgame.com kan man registrera sitt officiella lag med namn och egen logotyp. Varelserna i klanerna ska uppfostras åtskilt från single player-varelserna, eftersom deras data ligger direkt på Lionheads server (för att undvika fusk och hackers). De poäng klanen uppnår offentliggörs på en rankinglista. Allt efter antal poäng kan en klan också tilldelas bonuspremier i form av varelser eller trollformler. Mer information finns på www.bwgame.com

Ett existentiellt **problem**

Är du en god eller en ond gud? I *Black & White* kan du besluta dig för om du vill använda dina krafter på att hjälpa eller terrorisera dina undersåtar. En vänlig gud är älskad och ärad av alla. En vred gud är däremot fruktad. Skillnaden är flytande. Der finns inte bara svart eller vitt utan också en mycket bred gråzon. Ditt kall utvecklar sig efter dina handlingar. Det betyder givetvis också att man senare kan ändra sig.

Hur det kan gå till ser du i följande, typiska uppdrag: För att öppna en port ska du använda en mystisk sten som en av dina anhängare äger. Den finns i personens hus, och den är din om du finner och hämtar en sjuk bror. Enligt Peter Molyneux finns det exakt 22 olika sätt att lösa den uppgiften.

Här är de fyra viktigaste:

NEUTRAL



Vad i hela världen angår kvinnans sjuka bror dig? Hon kan väl själv leta upp honom. Men eftersom kvinnan inte frivilligt ger ifrån sig stenen måste du använda dina gudomliga krafter. Med ett stort klippblock förstör du huset och tar stenen. Det är inte särskilt vänligt, men det är desto mer effektivt.

GOD



Givetvis letar du upp och hämtar brodern, som finns nära huset i en liten skog. En barnlek för en gud. Kvinnan är överlycklig, omfamnar sin bror – och du får stenen. Här har du åter bevisat för dina anhängare att du är en nådig härskare med hjärtat på rätta stället.

OND



Du är förbannad för att kärringen inte vill lämna ifrån sig stenen. Du ska lära henne. Så du letar rätt på brodern och kastar ned honom för en bergssida och tar med dig hans lik tillbaka till systern. Hon sade ju inget om att hon ville ha honom levande. Hon håller sin del av avtalet och ger dig stenen.

RIKTIGT OND!



Vad inbillar sig bitchen med att ställa sådana skamliga krav? Hon kommer dock inte att få tid att ångra sig. Efter att hon har fått vad hon förtjänar visar du hennes döda kropp för brodern. Den stackars sjuka mannen får en hjärtinfarkt och dör. Nu är det fritt fram för dig att bryta dig in i huset och ta vad du vill ha.

matroserna efter deras andra skönsång – de kunde helt enkelt inte stå ut med att lyssna på dem!", förklarar chefsdesigner Peter Molyneux.

Var fruktbar

Innan det på allvar bryter loss i spelet ska du lära dig hur du förflyttar dig. Kontrollerna fungerar bra, men det krävs lite tillvänjning. Eftersom en odödlig är supercool kan han ju styra allt med en lätt och ledig hand – nämligen enbart med musen.

Om du till exempel svävar över landskapet och klickar med vänster musknapp sträcks en gudomlig hand ut. Den kan gripa tag i jorden och dra dig framåt eller bakåt.

Rörelsefriheten är obegränsad. Du kan svänga runt på stället, se uppåt eller nedåt och zooma in och ut. På så vis kan du flyga långt upp i himlen och se hela ön ovanifrån. Eller så kan du glida fram så nära marken att du kan se minsta mask som gnager på ett äpple. För de mindre sega halvgudarna finns det tangentbordskommandon. Friheten att zooma



LILTEN FET MOPS Under arbetet med denna recension uppfostrade vi tigern Mops. I början fick han hjälp av en gammal lejonhanne.

Konkurrenterna

Ju mer nytänkande ett spel är, ju svårare är det att hitta andra titlar att jämföra med. Och det är ingen tvekan om att *Black & White* är något alldeles speciellt. Vi har lyckats gräva fram fyra spel som mer eller mindre bygger på något av samma idéer och innehåll. Däribland – inte helt överraskande – två andra spel som Peter Molyneux, hjärnan bakom *Black & White* också varit med om att skapa, nämligen *Magic Carpet 2* och *Populous – The Beginning:*



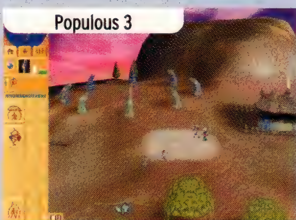


I *Magic Carpet 2* når du inte de himmelska höjderna, utan får nöja dig med en karriär som trollkarl. I själva innehållet finns det likheter mellan de två spelen: Det gäller att samla in så mycket mana som möjligt för att kunna nedlägga dina fiender med magiska besvärjelser. På de flesta andra områden är *Magic Carpet 2* naturligtvis hopplöst föråldrat och kan inte konkurrera med *Black & White*.





Disciplin, träning och alternativa livsformer är i centrum i *Creatures 2*. Endast genom intensiv uppfostran lär sig dina *norns* att fungera som produktiva och intelligenta varelser. Också *Black & White* utnyttjar under utbildning och uppfostran av hjälpredor de så kallade titanerna. *Black & Whites* rollspelselement är dock långt mer omfattande, och spelupplevelsen är mer underhållande än i *Creatures 2*.





Populous är det spel som har mest gemensamt med *Black & White*. I båda spelen samlar du in mana med hjälp av dina tillbedjare. Därför gäller det att leda ditt folk, konstruera de nödvändiga byggnaderna och samla in tillräckligt med råmaterial, som t ex trä. Medan det i *Populous* är frågan om ett renodlat strategispel ser *Black & White* med sin välkonstruerade historia och enorma variation till att man hela tiden har lust att spela vidare för att se vad som händer.





I *Black & White* fungerar uppfostran av dina titaner i stort sett som i *The Sims*. I båda spelen ska du hela tiden se till att dina varelser äter nyttigt och inte råkar ut för allt för många problem. Därutöver är det svårt att likna de båda spelen vid varandra, även om de var för sig blandar ett antal spelelement från olika genrer på ett nytt och annorlunda sätt.



LITE DISCIPLIN, TACK! Dina undersåtar tycker att din titan är mer intressant än deras gud, det är på tiden att du "uppfostrar" dem lite.



SÅ FESTAR VI, KAMRATER, EEH, KAMRATER? När en gud hoppar upp på totempålen löper folket amok i festyra och bygger upp energi för nya trollformler.

HOW LOW CAN YOU GO?

333 MHz PII
64 MB RAM
8 MB 3D-kort

Black & White har stöd för den nya standarden *transformation & lighting*. Välj mellan 621 och 542 MB installation.

kräver datorkraft, och man ska helst spela på en Pentium III 500 MHz med GeForce 2 eller liknande för att zoomeffekterna ska fungera utan att hacka.

Arbetsförmedling

Kontrollerna kan anpassas till särskilda önskemål. Högra musknappen används för handlingar, t ex att riva upp träd eller skörda korn och därefter lagra träden och skörden så att invånarna har byggmaterial och mat. Eller så kan du plocka upp en invånare för att anvisa honom en av de åtta typerna av arbete, som jordbruk, vedhuggning eller missionsuppdrag. Det gör du genom att dra

figuren till ett objekt. Om du till exempel vill att en invånare ska ta hand om släktens fortbestånd tar du en man och låter honom röra en kvinna, så blir det barn.

Jesus i djurform

Eftersom en gud inte är bättre än sin representant på Jorden får du redan tidigt i *Black & White* en hjälpreda. Guds son i människohamn är inte trendigt år 2001, så du får ett litet djur, som med tiden växer till att bli ett jättemonster

Till att börja med ska du välja mellan en ko, en orangutang eller en tiger. Den läraktiga och i alla fall inledningsvis näpna varelsen ska du föda upp och uppfostra som ett keldjur. På grund av sina *tamagotchi*-egenskaper kommer keldjuret aldrig att fälla eller bajsa på golvet, utan gör som du säger.

Om du undervisar ditt djur i krigskonst blir det stort och mäktigt. Undervisar du det i magi blir det svagt, men superintelligent. Straffa djuret när det gör något ont så är det dig evigt troget. Straffa det när det gör något gott så blir det ett destruktivt redskap för sin onde herre. Djuret utvecklar helt enkelt sin egen personlighet.

Senare blir det möjligt att ändra dess utseende till t ex schimpans, lejon, zebra, björn, isbjörn, får, varg, sköldpadda, krokodil eller häst.

Efterbliven Furbee-docka

Dina varelser kan bli tjocka eller smala, muskulösa eller spinkiga. Spelsättet, samt om man är ond eller god, avspeglas på dem direkt.

Här har vi kommit till det centrala i spelet, nämligen balansgången mellan det goda och det onda, yin och yang, svart och vitt, *Black & White*. En av recensenterna bakom denna recension måste t ex erkänna att han agerat alltför snabbt i förhållande till sin ursprungliga avsikt. Hans tiger, som hette Mops, blev inte bara fet utan fick också efterhand

Skruvade idéer och **knasiga detaljer**

Har Peter Molyneux själv knaprat på de kulörta svampar som växer i *Black & White*? Hur har chefsdesignern annars kommit på de många skruvade idéer och lustiga detaljer som finns i det här spelet?

DINA VÄNNER SOM SPELFIGURER

Om du vill genomsöker spelet självt ditt e-postprogram efter adresser samt inkommande e-post och integrerar de namn som det hittar i handlingen. Du ska alltså inte förundras över att hela din vänskapskrets vimsar runt i den digitala världen som en indianstam. Om du får e-post från en god vän medan du spelar kommer avsändarens namn och ämnet för e-posten att visas i en textbubbla. Spelet är försett med en ICQ-liknande funktion som gör det möjligt att skicka och ta emot SMS-meddelanden medan du spelar.



SÅ KAN DET GÅ! **Peter Molyneux var med på våran maillista och fick sin egen figur i spelet, som desvärre föll i vattnet och drunknade.**

VARELSE-HTML

Din varelse gör under spelets gång en egen hemsida och tar dit skärmbilder. Det resulterande HTML-dokumentet kan du lägga ut på nätet eller ladda upp till Lionheads så kallade "Creature-Hosting server".

DIN PC KALLAR

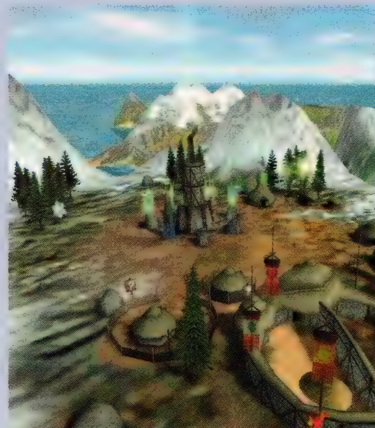
Om du spelar *Black & White* på natten och har uppgivit ett spelarnamn som inte är allt för exotisk får du inte ha för svaga nerver. Emellanåt kommer du nämligen att få höra en ohygglig kallelse ur högtalarna. Spelet viskar ditt namn.

VÄDER SOM I VERKLIGHETEN

Programmet kan gå ut på nätet och se hur vädret är i de större städerna i världen och givetvis överföra det till spelet. Vill du ha en konstgjord värld där vädret är som utanför ditt fönster? Inga problem.

FORCE FEEDBACK – FÖR MUSEN!

Spelet är anpassat till den vibrerande i-Feel musen från Logitech, så att du med en sådan i handen också kan känna spelet. T ex fisk som sprattlar i din gudomliga hand. Det ska till och med finnas ett bonusuppdrag som bara kan lösas med känseln (och force feedback-effekten).



SNYGGA VADEREFFEKTER **Vid online-spel är det möjligt att följa det verkliga vädret. Så att t ex snö utanför fönstret betyder vita flingor på skärmen.**



STORK PÅ VÄG **När invånarna i *Black & White* börjar slaska mule är det ett tecken på att en tillökning är nära förestående.**

Test Center Black & White

Start

- Felfri installation och identifiering av maskinvara. Tar upp 542 eller 621 MB.
- I "Advanced Options" kan all grafik konfigureras manuellt.
- Man kan gå ned till PII 266 MHz med all grafik på *low* (ger lägre *frame rate).*

GRAFISKA PRESTANDA

	GRAFIK ▶	low detail	high detail
PII 300 software 64 MB RAM	640 x 480	hopplöst	hopplöst
	800 x 600	hopplöst	hopplöst
	1024 x 768	hopplöst	hopplöst
PII 300 Riva TNT 64 MB RAM	640 x 480	dåligt	dåligt
	800 x 600	dåligt	dåligt
	1024 x 768	dåligt	dåligt
PII 400 Voodoo2 128 MB RAM	640 x 480	dåligt	dåligt
	800 x 600	dåligt	dåligt
	1024 x 768	hopplöst	hopplöst
Celeron 450 Voodoo3 128 MB RAM	640 x 480	acceptabelt	dåligt
	800 x 600	dåligt	dåligt
	1024 x 768	dåligt	dåligt
PIII 500 Voodoo3 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	acceptabelt
	800 x 600	acceptabelt	acceptabelt
	1024 x 768	acceptabelt	dåligt
Duron 600 Matrox G400 128 MB RAM	640 x 480	acceptabelt	dåligt
	800 x 600	acceptabelt	dåligt
	1024 x 768	acceptabelt	dåligt
PIII 700 Riva TNT 2 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	acceptabelt
	1024 x 768	optimalt	acceptabelt
PIII 933 GeForce 2 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt
T-Bird 900 GeForce 2 MX 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt
T-Bird 900 Voodoo5 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt

FÖRKLARING: - hopplöst - dåligt - acceptabelt - optimalt

Kommentarer:

Version: Beta 2.04. Spelet är inte testat i multiplayer. Enligt Lionhead kommer den slutliga versionen att kunna spelas tillfredsställande på en PIII 500 MHz med GeForce 2-kort.

Styrning

Standardinställningen av kameran är användbar, men kan konfigureras fritt. Med några få ändringar (speciellt för mus med scroll-hjul) blir styrningen i stort sett problemfri. Styrningen av ditt folk har dock blivit onödigt komplicerad. När du t ex vill specialträna en vanlig arbetare till en särskild uppgift, som att hugga ved, bygga, arbeta med jorden eller fiska, måste du ta tag i varje person och leda dem på rätt väg. Här skulle det vara lättare om man kunde lösa sådana triviala uppgifter på översiktsmenyn.

Bestäm själv grafiken

Black & White **utmärker sig med sin otroligt detaljerade, högupplösta och ändå flytande grafik. På avstånd kan landskapen verka en smula suddiga, men så snart du börjar att zooma in dyker de många *textur*-ytorna upp. Det stör inte spelupplevelsen på något sätt, men hjälper till att öka realismen. Om du har ett mindre grafikkort kan du ändå få mycket nöje med spelet genom att stänga av några av effekterna (som t ex skuggor) och justera ned skärmupplösningen.**


alla detaljer, 1600 x 1200



inga detaljer, 640 x 480



TRE KELDJUR Vid spelets början kan du välja mellan tre djur: Ko, apa och tiger.

en puttenuttig lilarosa "jag är söt"-päls. Det var en pinsam situation för en hardcore-spelare att sitta där med en efterbliven *Furbee*-docka, så något måste göras.

Mops uppvisade dessutom vissa, eh, inlärningssvårigheter. Han åt hela tiden stenar och grenar som han kort därefter smög in i ett hörn och kräktes upp igen. När han lärt sig att vegetarisk kost inte riktigt passar för en tiger började han att plocka alla blad från buskar och träd för att använda som kastvapen. Detta gjorde att han fick rejält med pisk av sin herre. Dessvärre krossade tungviktarkatten därefter ett hus och dödade en av husets invånare. Vi behöver väl inte nämna att byggnaden sedan krävde omfattande reparationer?

Himmelsk & djävulsk

Black & White är inte bara ett djävulskt bra spel, det är också himmelskt fint att se på. Trädtoppar vajar i vinden, majestätiska snöklädda bergstoppar reser sig vid horisonten, fjärilar flaxar omkring och det blå havet kastar vackra reflexer. Varelserna är särskilt lustiga att se på.

Dessutom finns det något för våra öron. När fåglarna flyger tätt förbi kan du höra hur de kvittrar. När du befinner dig i närheten av en fabrik kan du höra hur maskinerna arbetar. Rytmiska trummor och sång tonar fram när Gud iakttar sina undersåtar i templet. Under det hela ligger också en sfärisk bakgrundsmusik som inger ro och passar perfekt till det idylliska landskapet. Men denna avslappnade atmosfär bedrar naturligtvis. Jobbet som "Gud" är, som vi redan antytt, mycket stressande. Frågan är nu: Är dina nerver starka nog?



DÅ BRYTER DET LÖS Vår allierade gud Kazar och hans sköldpadda har fått problem med den grymme Nemesis.

DOMEN

BLACK & WHITE

TEKNIK

- **Minimum** 333MHz Pentium II 64MB RAM 8MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 500MHz Pentium III 64MB RAM 16MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✗ OpenGL ✗
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✓ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 8 Internet - 8
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 56 kbps

MULTIPLAYER EJ TESTAT

KONKURRENTER

- **Black & White**
  Ett komplext spel som blir djupare och djupare ju längre in i det man kommer. En stor och intelligenskrävande utmaning för alla som älskar datorspel.
- **Giants**
  Ett hyperavancerat plattformsspel i 3D, som är lika snyggt som *Black & White*, men inte lika djupt. Bra och underhållande action.
- **The Sims**
  Extremt populär familjesimulator där du spelar Gud och styr vardagen i din egen datorskapade familj.
- **Populous: The Beginning**
  Ett solitt gudaspel från 1998, som fortfarande spelas av inbitna rollspelare.

PLUS & MINUS

+ Innovativ design och mycket originell historia.
+ Enastående spelupplevelse som inte kan fås av andra spel.
+ Detaljerad och vacker grafik som utnyttjar de kraftigaste 3D-korten.
+ Stort djup och en enorm komplexitet.
− Stort djup och en enorm komplexitet.
− Enskilda detaljer i styrningen av spelet är mindre lyckade.

BETYG

Black & White **är ett av de fem mest revolutionerande datorspelen någonsin. Alla spelare med minsta gnutta fantasi dras med i spelets värld. Nu är du varnad.**

9

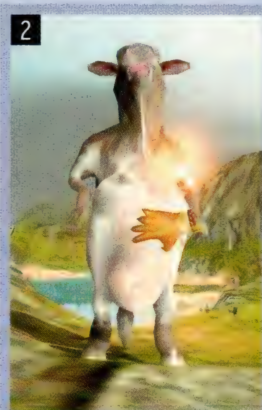
SÅ HÄR SPELAR DU BLACK & WHITE

I en oskyldig värld behöver man ingen gud. Men när ödet slår till har himmelska eller djävulska väsen sina gudomliga fingrar med i spelet. I *Black & White*s värld bråkar de om herraväldet – och du är en av dessa gudomliga maktsträvare. För att ge de dödliga en gud att tro på har varje gud en representant på Jorden i form av ett djur:



1

Redan från början av spelet tävlar det onda och det goda om din gunst. En vitskäggig ängel och en förslagen djävul försöker att få inflytande över dina beslut. Genom spelet symboliserar de ditt goda och dåliga samvete. Din varelse – i detta fall en tämligen korkad ko – står mellan de två och väntar på din uppfostrande hand.

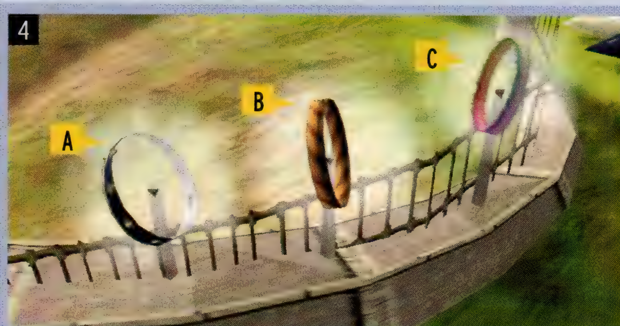


2



3

Du har inflytande på den verkliga världen med din gudomliga hand, som är osynlig för vanliga dödliga. Med den uppfostrar du också din lilla okunniga varelse. Allteftersom du dras åt den onda eller goda sidan belönar och straffar du din varelse och vänjer den på så sätt vid det ena eller det andra. Om du till exempel vill att din ko ska sova när den är trött belönar du den med ömhet. Om du sedan inte vill att den ska kasta runt de dödliga för skojs skull straffar du den med några örfilar. Eller så belönar du den när den äter fientliga dödliga och straffar den när den äter dina anhängare. Enkelt, eller hur?

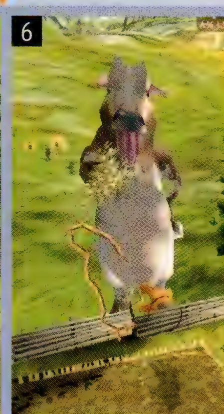


4

För uppfostran och utbildning av ditt kel- eller odjur har du tre olika rep, med olika enskilda krafter. Med repet leder du omkring djuret och binder fast det vid rörliga eller orörliga föremål. Det viktigaste repet är det grova inlärningsrepet som du använder för att snabbt lära ditt djur något. När du använder det ludna repet, som står för medkännande, uppför sig ditt djur vänligt och trevligt. Med det taggiga aggressionsrepet blir djuret rasande och aggressivt.



5



6

Vår ko är mest förtjust i korn. När hungermätaren stiger måste djuret få något att äta. Du binder fast inlärningsrepet, ger djuret lite korn och gullar med det. Djuret märker att det är gott och nästa gång hungern gör sig påmind går djuret självt till fatet. Men var försiktig – om det vräker i sig av maten kan det leda till fetma, lättja och ännu mer frossande.



7

För att säkra din gudomliga makt ska du se till att de dödliga tror på dig. Beroende på hur du uppfostrar ditt djur kommer jordborna att ära dig av antingen fruktan eller tacksamhet. Det är viktigt att du ser till och sköter om din flock, för ju mer de avgudar dig desto mer stärks din magiska energi. Och desto mäktigare blir både du och ditt djur.

DEN GUDOMLIGA STÄLLFÖRETRÄDAREN





Gudfruktighet är ditt kapital. Lär ditt djur hur det bäst kan stötta dina undersåtar så att församlingen växer och trivs. Här lär sig kon – med det därför avsedda repet om halsen – att det ska användas mer trä vid byggnadet av templet. När kon har förstått budskapet lyser en glödlampa över dess huvud. Kon börjar sedan att röja i skogen och stapla upp träden.



Efterhand lär sig ditt djur också att använda trollformler, helning och eldklot. Om du kan lära din ställföreträdare på Jorden att använda dessa kunskaper riktigt kommer den att använda dem för befolkningens väl. Här använder kon regnmagi så att jorden kan få vatten.



Där inne i templet, som du också kan använda som lagerrum, finns ett antal nyttiga rum. Ett av dem är ditt djurs håla. Här kontrollerar du dess framsteg, ser vad det lärt sig hittills, tatuerar det, beundrar dess gärningar, ser dess beteendemönster och egenskaper, och det är också här du finner information som ålder, styrka, energi osv.





När ditt djur har lärt sig de grundläggande färdigheterna ska du också lära det att ta upp kampen mot fientliga gudar. Styrketräning med klippblock stora som hus och lite kliande bakom örat som belöning gör snabbt kon stark som en oxe. En träningsmatch mot ett vänligt sinnat djur ger de erforderliga kunskaperna om slagteknik, anfallsvarianter, undanmanövrer mm.

SÅ HÄR SPELAR DU BLACK & WHITE

Ditt djurs uppväxt och uppfostran har Lionhead smidigt fört samman i träningsmomenten och i själva spelförloppet. Du märker inte övergångarna. Handlingen berättas på skriftrullar som du aktiverar. När du anser att du är klar att gå vidare i handlingen dubbelklickar du, så fortsätter spelet:


1

Du är Gud, och först när du och ditt djur anser sig vara i stånd att gå vidare till nästa kapitel går bakgrundshistorien vidare. Oavsett vilken nivå du befinner dig på finns där skriftrullar i guld och silver. Den i silver ger dig små sidouppdrag där du kan uppnå små bonussaker som trollformler och djur. Den i guld gör att du kan gå vidare med huvudhistorien.


2


3

Information ned i minsta detalj: Eftersom du bara är en svag gud utan din befolkning har deras välbefinnande och förmågor högsta prioritet. När du använder vissa tangenter kan du få upplysningar om varje enskild invånare, t ex deras flit, ålder och livsenergi. När du har fått ordning på matförsörjningen och invånarnas fortplantning ska du ge dem bostäder. I ett snickeri tillverkas byggnadsställningar som används för att bygga hus och lekplatser, anlägga nya marker och till och med fotbollsplaner.


4


5

Även om invånarna i *Black & White*-världen själva försöker uppfylla sina individuella behov fungerar samhället mycket bättre när du styr dem målinriktat. Dessutom ska du ta tag i varje enskild person och tilldela vederbörande en uppgift. Här ser du hur en fiskarkvinna sätts i arbete vid vattenbrynet och hur en byggmästare sätts in vid en byggnadsställning.


6


7

När alla dina undersåtars grundläggande behov är uppfyllda kan du gå vidare med att ge dem uppgifter i templet. Genom deras sånger och böner växer din gudomliga kraft som du behöver för att utföra diverse magiska handlingar. Du måste komma ihåg att ge dina tillbedjare mat, annars dör de – om än i extas. Med tillräckligt av gudomlig kraft kan du utföra mirakel, som till exempel att trolla fram en skog fylld med fjärilar.

De olika trollerierna och magierna används genom speciella rörelser med musen. Med din gudahand "tecknar" du den symbol som motsvarar den magiska handling som du vill utföra. En spiral utlöser till exempel trolldomsrörelsemenyn och ett "R" utlöser alltid den senast använda magin. Energicirklar runt gudahanden visar om den är disponibel just nu. På detta sätt kan du utföra fantastiska mirakel för skapande, anfall och försvar.


8


9

ETT GUDOMLIGT GAMEPLAY



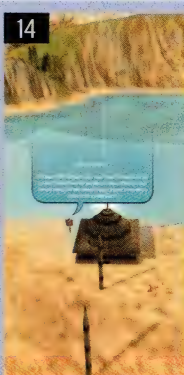


En typisk nivå i ***Black & White*** **består av en övärld och två skriftrullar i guld och silver. På varje ö utmanar du en gud. Både i ditt eget tempelrum och genom zoom-funktionen kan du få en översiktskarta som visar gudens territorium.**





I varje övärld finns det folk av en annan trosinriktning – de tillber din fiende. Landvinningar kräver att du utvidgar ditt territorium. Med hjälp av ditt djur och lite magi kan du göra sådant intryck på de icke-troende att de snart bara hyllar dig. När du befinner dig i en annan guds område har du inga andra möjligheter än att skicka ditt djur. Med aggressions-repet kan djuret uppföra sig så upphetsat och våldsamt i en by att invånarna överger sin ursprungliga tro.





Medan du arbetar dig genom de olika nivåerna stöter du på de silverfärgade skriftrullarna med sidouppgifter. Här ser du en variant av tankespelet "Tornen i Hanoi" (små skyltar på vägen ger dig många goda råd). Invånarna i tornet vid havet oroar sig för det farliga tidvattnet. När du har hittat den rätta kombinationen av husets fyra beståndsdelar och samlat dem rätt belönas du med en mäktig helningsmagi.



I ditt inflytelseområde kan du skada motståndare med kraften från din gudomliga hand. Endast fantasin sätter gränser. Både kast med stenar och eldklot eller – ännu bättre – en kombination av båda två (glödande klippblock) sätter motståndarna på plats. Kommer du för nära din motståndare sätter han in sitt djur i själva striden.





När du har löst huvuduppgifterna i den gyllene skriftrullen öppnar sig en port till nästa värld. Här har du också flera möjligheter: Du kan antingen hoppa genom porten utan att ta med dig något, eller så kan du välja att ta med dig viktiga resurser, individer eller magi (de kastas bara genom porten). Omgående befinner du dig i den nya världen, där nya utmaningar väntar. Kan du föreställa dig hur svårt det är att hålla ordning på befolkningen utan ett djur?

■ Producent: **Phantagram** ■ Utgivare: **KE Media** ■ Pris: **349 kr**

KINGDOM Under Fire

GENRE Rollspel

STATISTIK

En blandning av realtid- strategi- och rollspel, ett slags två spel i ett-paket.

- 1 episk historia
- 7 karaktärer
- 70 typer av strider
- 60 magityper
- 1 editor

Det är bråkigt i gamla Bersiah. Det är lika bra att du börjar räkna ditt guld och ta fram din rustning i **KINGDOM UNDER FIRE**

Varför ska alla nya spel försöka att inkludera så många genrer som möjligt?

Av Mark Robins

Ta t ex *Deus Ex*: Är det ett action-adventure- eller rollspel? I *Deus Ex* fall spelar det ingen roll eftersom resultatet är så bra, men det kan man inte säga om *Kingdom Under Fire* – ett fantasy-baserat rollspel med starka element från realtidsstrategispel.

Det börjar annars bra med en bra historia som i bästa fantasy-stil berättar om en ung riddare, som när han kommer hem efter en resa upptäcker att hans hemby bränts ned. Han ger sig iväg för att varna kungen för de hemska orcher som ligger bakom illdådet. Trots att historien och karaktärerna är förutsägbara märker man att det lagts ned tid och kraft på djupet, och då spelet både kan spelas ur ett gott och ett ont perspektiv finns det massor av innehåll och många timmars gameplay.

De rena rollspelsnivåerna är bra, de påminner om äldre *Warcraft*-spel, men hardcore-fans tycker nog att de är lite för enkla. Resurshanteringselementen är enkla och går ofta ut på att helt enkelt flytta runt soldater och trupper. Spelets *dungeons* verkar tomma och stridssystemet går nästan bara ut på att klicka med musen när du är i strid med en fiende.

Lägger man därtill en editor som har så få potentiella möjligheter att det närmast kan kvitta, är resultatet ett spel som kunde varit riktigt bra. Men som inte är det.

Utvecklarna av *Kingdom Under Fire*, Phantagram, är en sydkoreansk firma som försöker slå igenom med något alldeles extra. Det lyckas inte med detta spel, – man borde ha koncentrerat sig mer på att få ordning på en speltyp i stället för att blanda hej vilt.



DET HÄNDER INTE SÄRSKILT MYCKET Den unge riddaren Curian tar sig igenom en av de Baldur's Gate-inspirerade nivåerna. Det ser bra ut, men resten av nivån består av tråkiga tunnlar.

HOW LOW CAN YOU GO?

233 MHz
Pentium II
32 MB RAM

Kingdom Under Fire har nästan inga möjligheter för att justera grafiken, men följ dessa minimikrav.

DOMEN

BETYG 5

En stark historia förstörs av ett dåligt gameplay. Det verkar annars som om det ligger blod, svett och omtanke bakom spelet.

■ **Konami** ■ Pris: **329 kr**

The Mummy

GENRE Action



I *The Mummy* reser du till Egypten för att slåss mot en demon. Med karaktärer, historia och soundtrack från filmen med samma namn, åtta vapen och nio typer av fiender kunde det ha blivit en *Tomb Raider*-killer.

Av Jon Brown

Mer skrämmande än någon av de övernaturliga varelserna är spelets brist på originalitet. För fem år sedan räckte det att man skulle dra i handtag och trycka på knappar, men idag är det pinsamt.

TA DEN, DITT MUMIESKRÄLLE Trots Rick 'O Donnels envishet stinker spelet.

Visuellt ligger *The Mummy* under snittet med låg frame rate och kronisk dimma som ska föreställa mörker.

Hjälten rör sig som en cowboy utan häst, hoppar som en berusad steppdansare och agerar med samma finess som en snögubbe på en träkolsgrill. Soundtracket, som kommer direkt från filmen, ger lite spänning, men hur Konami kan ha lagt ned 18 månader på det här spelet är det verkliga mysteriet.

DOMEN

BETYG 3

Tröttsam, tråkig och cynisk exploatering av en B-film. *The Mummy* skulle varit en succé om det hade kommit 1997.

■ Producent: **UDS** ■ Utgivare: **IQ Media** ■ Pris: **298 kr**

SNO-CROSS EXTREME

GENRE Racing

I racingspelet **SNO-CROSS EXTREME** får du sätta dig bakom styret på några av Yamahas fräckaste snöskotrar.

STATISTIK

Ett habilt snöskoterspel, som också kan spelas av folk som aldrig själva har suttit på ett banddrivet monster.

- 3 klasser
- 7 banor
- 1 Yamaha-licens
- 1 bra baneditor

HOW LOW CAN YOU GO?

266 MHz PII
32 MB RAM
4 MB 3D-KORT

Detaljgraden kan anpassas. På en P266-dator körs spelet utmärkt med alla 3D-kort.

I det här fräcka lilla spelet tas du med på en halsbrytande resa runt jordklotet. Av de sju olika banorna finns inte mindre än två här hemma i Sverige.

Av Mattias Tamme

Man kan tävla i tre klasser: 500, 600 och 700 kubiks maskiner. Man börjar på 500cc och allt eftersom man klarar banorna låses nya skotrar och banor upp. Efter att du klarat den första nivån dyker även en ny tävlingsgren upp. Den heter "hill climbing" och går naturligtvis ut på att ta sig så runt berg och sten så högt upp i backen man kan.

Ett viktigt moment i spelet är mellan racen. Då är det nämligen dags att sätta snurr på prispengarna., kanske en vassare motor eller medar i kompositmaterial med stålkant för bättre styrning?

För att även få med en del realism i spelet är slitaget på skotern uppdelat i flera vitala delar som alla påverkar köregenskaperna. Om man t ex gillar att flyga högt med sin skoter så kan man räkna med att stötdämparna kommer att ta stryk och försämra "väg"-hållningen.

Man kan som tur är också laga t ex sina sketna plastmedar om man inte vill blåsa hela vinsten på en gång. För vinster det kommer det nästan garanterat att bli. En erfaren spelare av bilspel kommer på ganska kort tid igenom nästan hela tävlingsdelen. Men det roliga är inte slut där, för då upptäcker man den inbyggda baneditorn, där man kan snickra ihop sina egna banor som kan bli minst lika roliga som de sju man får med spelet.. Och varför inte dra ihop några kompisar och köra över nätverk?

Efter att ha installerat spelet och kollat in det minst sagt fartfyllda introt, med den mycket passande musiken från (självklart svenska ...) Antiloop, är man rejält adrenalinpumpad och redo att låta snön spruta. Men i själva spelet finns tyvärr ingen hetsande musik, och motor ljudet är nog lite väl enformigt, men det får duga. Grafiken är imponerande och fartkänslan i reprisen efter målgång är en fröjd för fartgalna ögon.

Både spelet och hela handboken är på svenska, vilket är ett stort plus, och för alla snöskoterfantaster kan meddelas att alla skotrarna i spelet finns på riktigt och är modellerade direkt efter CAD-ritningar från Yamaha i Japan.



SNYGGA EFFEKTER Inte nog med att det är snyggt - det är realistiskt också. Träning är nyckelordet, för ju snabbare du lär dig svänga vid rätt tidpunkt, desto mindre snödriva behöver du äta.



READY FOR TAKE-OFF Luftfärder av den här typen brukar ofta sluta illa.

DOMEN

SNO-CROSS EXTREME

TEKNIK

- **Minimum** 266 MHz Pentium II 32 MB RAM 4 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 333 MHz Pentium II 64 MB RAM 12 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✔ Direct3D ✔ 3dfx ✘ OpenGL ✔
- **Ljud** EAX (SBLive!) ✔ Aureal 3D ✘ Dolby Surround ✘

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 2 LAN - 4 Internet - 0
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: -

MULTIPLAYER-BETYG **7**

KONKURRENTER

- **Colin McRae Rally 2** Superrealistisk simulation av racing på is och snö i rallytävling i Sverige med kraftigt snöfall. Genialiskt spel.
- **Sno-Cross Extreme** Annorlunda racingspel, med snygg grafik och en kul baneditor som förlänger spelandet.
- **Snowboard Supreme** Ett otroligt kul snowboardspel, som kanske inte har så mycket gemensamt förutom snö, och att det går undan ...
- **Snowmobile Racing** Ett snöscooter-arkadspel från 98. Bara 4 banor, medelmåttig grafik, saknar djup.

PLUS & MINUS

- \+ Ett häftigt och mycket fartfyllt racingspel.
- \+ Up to date-grafik som utnyttjar de senaste grafikkorten.
- \+ Bra balans mellan arkad och simulation.
- − Onyanserat motorljud, musiken är bortrationaliserad.
- − Spelet innehåller för få banor och spelformer.
- − Generellt är spelet lite för enkelt för erfarna spelare.

BETYG

Ett roligt och snyggt spel i racinggenren som säkert tilltalar bilspelare som vill ha variation. Den härliga musiken i inledningen saknas dock under spelets gång.

7

■ Producent: **SSI** ■ Utgivare: **Vision Park** ■ Pris: **399 kr**

THE MOON PROJECT

GENRE Strategi

STATISTIK

Det nya spelet i Earth-serien är solid realtidsstrategi. Du väljer mellan att spela The Lunar Corporation, The United Civilised States eller The Eurasian Dynasty.

- 1 level-editor
- skapa dina egna stridsenheter
- skapa dina egna kampanjer

HOW LOW CAN YOU GO?

200 MHz Pentium
32 MB RAM
4 MB 3D-kort

För en gångs skull ett nytt PC-spel som inte suger musten ur äldre datorer.

Är Månen en gyllene satellit, en symbol för kvinnlig fertilitet eller det som visas när en Malmö-supporter drar ned byxorna? Under alla omständigheter spelar den en viktig roll i uppföljaren till strategimästaren *Earth 2150*

***The Moon Project* är varken en föregångare eller en efterföljare till *Earth 2150*, det utspelar sig nämligen under samma tidsperiod, så det mest precisa är väl att kalla det en "dubbelgångare".**

Av Jon Brown

Var vänliga att ta plats, förse er med förfriskningar, stänga alla mobiltelefoner och undvika samtal, när vi ger ordet till historikern Beaver G Lever från University of Wisconsin och hans föredrag om den globala konflikten på Jorden på 2100-talet. Dämpa ljuset, tack:

"Tack för att jag fick komma. I början av 2100-talet ledde en rad allvarliga börskrascher till finansiell ruin i den västliga delen av världen. Det fick till konsekvens att många nationer fokuserade inåt och förde en mer aggressiv utrikespolitik. I detta nervösa politiska klimat emigrerade ett konsortium av framstående affärsmän och vetenskapsmän till Månen, där de grundade The Lunar Corporation.



BEGAGNADE FORDON Innan du hugger fienden i strupen är det en bra idé att producera och samla så många enheter att din bas liknar en välsorterad lokal för begagnade bilar.

Det var första steget mot den största och mest destruktiva konflikt som utspelat sig på Jorden.

Efter atomkriget var livet på Jorden outhärdligt, och då vår planet samtidigt visade sig vara på kollisionskurs med Solen var den enda realistiska utvägen att emigrera till Mars. Denna gigantiska operation blev orsak till nästa krig.

The Lunar Corporation, som hade utvecklat ett sunt och rikt samhälle på Månen upptäckte nämligen att de två stormakterna på Jorden stal och tillkämpade sig resurser i ett helt oacceptabelt tempo för att kunna


FÖRSTÄRKNINGAR Transportenheten levererar en ny last enheter för insatser på slagfältet.


FÄLLOR En nyhet i förhållande till *Earth 2150* är att det finns okända landområden. Flera av kartorna leder till oförutsägbara fällor som du måste kämpa dig ur.



SKAPA EGNA KAMPANJER *The Moon Project* har den fina map-designern från *Earth 2150*, men är också utrustat med editorn "EarthC", ett program som gör att du kan skapa nya kampanjer.

"...ett evolutionärt supervapen baserat på alien-teknologi, som kommer att kunna ödelägga Jorden totalt ..."

genomföra emigrationen av hela Jordens befolkning till Mars. Därför tänkte Lunar Corporation ut "Project Sunlight"; ett evolutionärt nytt supervapen baserat på alien-teknologi, som skulle kunna ödelägga Jorden och alla dess invånare totalt.

Ställda inför dessa obehagliga framtidsutsikter skickade United Civilised States ett team underrättelseagenter till Månen för att skaffa information om supervapnet, samtidigt som stormakten fortsatte den bittra konflikt med The Eurasian Dynasty. Kan vi få ljus i salen, tack.

Det är här du kommer in i bilden, för du är general för en av de tre styrkorna och människosläktets framtid ligger i dina händer."

Stjäl, och få framgång

Det var Igor Stravinsky som konstaterade att "duktiga konstnärer lånar, genialiska konstnärer stjäl", och de här orden passar fint för *The Moon Project*. Spelet stjäl gameplay och



ELEKTRISKT FÖRSVAR Ett effektivt försvar är lika viktigt som ett effektivt anfall. Använd avancerad teknologi som de här lasrarna för att stå emot t ex ett motanfall från en desperat fiende.

LÄR KÄNNA DIN FIENDE

DET SKADAR ALDRIG ATT LÄRA KÄNNA SINA FIENDER, OCH I THE MOON PROJECT ÄR KUNSKAP OM FIENDEN ESSENTIELL. HÄR ÄR DE TRE FRAKTIONER SOM STRIDER I SPELET:

UNITED CIVILISED STATES
LEDARE: RICHARD BOWMAN



HISTORIA: Det ekonomiska kaoset i början av 2100-talet ledde till konflikt mellan Amerika och Greater Russia. Efter kriget bildades UCS av resterna av Amerika och Europa.
TEKNOLOGI: Mycket avancerad. UCS förfogar bland annat över datorstyrda mekaniska robotar.

EURASIAN DYNASTY
LEDARE: COLONEL SIERGIEJ



HISTORIA: Stormakten bildades efter det stora kriget och spred sig över enorma områden av Asien och det tidigare Ryssland. Under det nya namnet Eurasian Dynasty planerar man en storstilad emigration till Mars.
TEKNOLOGI: Föråldrad, men med stor eldkraft. Stormakten kontrollerar tusentals ryska stridsvagnar från andra världskriget.

LUNAR CORPORATION
LEDARE: JOHN FISHER

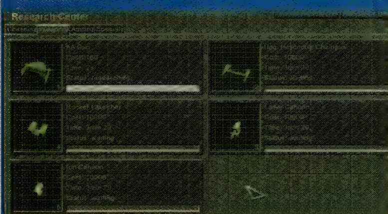


HISTORIA: Under det stora kriget ledde John Fisher ett konsortium av världens bästa vetenskapsmän till Månen, där de grundade staden Orbital City. Konsortiet The Lunar Corporation gör nu allt vad det kan för att hindra UCS från att kolonisera Månen – UCS ska bort från Jorden.
TEKNOLOGI: Effektiv. Man arbetar på "Project Sunlight", som ska ödelägga Jorden.

VERKSTADEN

EN AV DE BÄSTA SAKERNA MED EARTH 2150 ÄR ATT MAN KAN DESIGNA SINA EGNA ENHETER – DET KAN MAN I THE MOON PROJECT OCKSÅ. SÅ HÄR BYGGER DU EN RIKTIG "DEATH-MAKER":

STEG 1



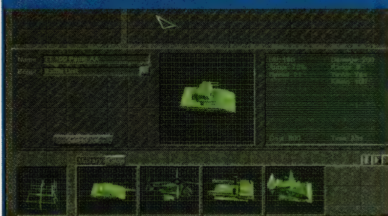
Sätt dina vetenskapsmän på att forska fram ny teknologi. Du kan prioritera olika områden.

STEG 2



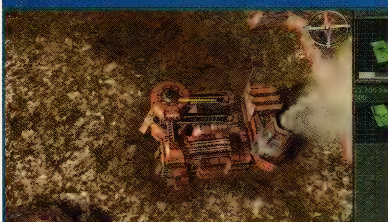
Välj ett chassi bland de tillgängliga modellerna. Obs!: Alla fordon kan inte medföra vapen.

STEG 3



Välj vilket vapen du ska montera på fordonet och klicka på "Confirm".

STEG 4



Ge "Weapons Production" order om att starta produktionen av vapen.

STEG 5



Sätt en idiot bakom ratten på det nya fordonet för att testa dess hållbarhet och egenskaper.



KROSSA DEN LILLA RÅTTAN Vad *The Moon Project* saknar i originalitet tar det igen med sitt raffinerade gameplay.



ENKEL NAVIGATION Spelets interface fungerar enkelt och effektivt. Det är inget problem att överblicka de många knapparna.

Spelets enkla uppbyggnad är identisk med den som fortfarande kan imponera och fängsla i *Earth 2150*

de bästa idéerna från *Dark Colony, Tiberian Sun, Alpha Centauri* och naturligvis *Earth 2150*. Och utan att *The Moon Project* ändrar någons uppfattning av realtidsstrategigenren cementerar det genrens evolution över de senaste fem åren. Vi talar om klassisk Dom Perignon.

Spelets enkla uppbyggnad, gameplay och grafiska motor är identiska med *Earth 2150*. Var och en av de tre fraktionerna börjar med en hemmabas och ett antal fabriker, *research areas*, återvinningsanläggningar och gruvor. I traditionell realtidsstrategistil består baserna av internt förbundna elkraftverk, gruvor och jordbruksfaciliteter, ammunitions- och förrådsfabriker som tillsammans gör det möjligt att upprätthålla en stabil produktion av stridande enheter. Hemmabasen fungerar som högkvarter, och det är härifrån du skickar ut trupper, och hit du återvänder efter fullbordat uppdrag.

Nivåer över och under jord

En intelligent design av karta och landskap kräver att man hushållar med resurser och använder det varierade landskapet och geografin aktivt. Många nivåer har två lager, på så vis att det finns massor av tunnlar och underjordiska passager som gör slagen komplexa, och därmed utmaningarna större.

Målen i uppdragen kan både vara det traditionella hitta-och-förstör och mer sofistikerade övervaknings- och räddningsaktioner.

Den artificiella intelligensen, som var en av styrkorna i *Earth 2150*, är



SOLID OCH ACCEPTABEL 3D-GRAFIK Visuellt ser *The Moon Project* varken bättre eller sämre ut än sina konkurrenter, men när omgivningarna är så detaljerade som här betyder det ingenting.

Test Center

PRESTANDA (640 x 480)

	Pentium 200	P II 300	Celeron 400	P III 500
PROCESSOR	Pentium 200	P II 300	Celeron 400	P III 500
RAM	64	64	64	64
Software	hopplöst	hopplöst	hopplöst	hopplöst
Voodoo 3	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt
Voodoo 5	dåligt	optimalt	optimalt	optimalt
TNT	dåligt	acceptabelt	acceptabelt	optimalt
TNT2 Ultra	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt
G400	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt
GeForce	hopplöst	acceptabelt	optimalt	optimalt
GeForce 2	hopplöst	optimalt	optimalt	optimalt

■ - hopplöst ■ - dåligt ■ - acceptabelt ■ - optimalt

Kommentarer:

Fungerar fint på alla nyare PC med 3D-kort, men det krävs mycket om du går över 640 x 480.



BRON ÖVER DEN GRÖNA FLODEN *The Moon Project* har samma multiplayer-funktioner som *Earth 2150*, här syns den populära "Arena". Det ska understrykas att man nog ska vara hardcore realtidsstrategifan för att njuta av denna typ av spel.

förbättrad, hur omöjligt det än kan låta. Det betyder att även de mest inbitna spelare får seriöst motstånd av de datorstyrda styrkorna. Antalsmässigt underlägsna styrkor vänder om och flyr i stället för att utkämpa en hopplös strid, invasionsstyrkor försöker att förstöra ditt elkraftverk direkt och motanfallen kan vara dödligt effektiva.

Spektakulära FatGirl

Som i *Earth 2150* är det möjligt att designa egna enheter av det material som vetenskapsmännen har tagit fram. De tre fraktionerna har alla fått nya enheter, varav den mest spektakulära är "FatGirl". Förutom att vara kraftigt byggt rör sig, och anfaller, detta Lunar Corporation-fordon sig som en kobra och kompenserar därmed det mesta av Lunar Corporations underlägsenhet

Antalsmässigt underlägsna styrkor vänder om och flyr i stället för att utkämpa en hopplös strid

i *Earth 2150*. Bland de andra nya teknologierna bör vi nämna en imponerande jordbävningsgenerator.

Visuellt ger *The Moon Project* sig inte ut för att vara mer än vad det är. Det är befriande med ett spel som inte utger sig för att vara allt annat än vad det är. Seismiska explosioner skakar skärm och högtalare, och synen av en avdelning fordon som undersöker Månen med alla strålkastare på full effekt är en imponerande syn.

Designen på spelets nivåer är enkel och lätt att använda och innehåller dessutom ett intressant nytt verktyg, "EarthC". Med det kan spelaren göra nya kampanjer och justera de enskilda fordonens styrkor och svagheter.

Vi noterar också att alla multiplayer-möjligheter från *Earth 2150* finns kvar.

If it isn't broke ...

För den otränade strategispelaren kan det se ut som om genren trampar vatten och upprepar sig. Men *The Moon Project* är ett perfekt balanserat datorspel, och som engelsmännen säger: "If it isn't broke, why fix it?".



BRA MOTSTÅND Det avancerade AI:t ser till att det aldrig finns några tråkiga stunder i spelet.

DOMEN

THE MOON PROJECT

TEKNIK
- **Minimum** 200MHz Pentium 32MB RAM 4MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 400MHz Pentium III 64MB RAM 16MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✔ Direct3D ✔ 3dfx ✘ OpenGL ✘
- **Ljud** EAX (SBLive!) ✘ Aureal 3D ✘ Dolby Surround ✔

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 8 Internet - 8
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 28,8 kbps

MULTIPLAYER-BETYG **8**

KONKURRENTER

■ Earth 2150
Fortfarande bland de tre bästa realtidsstrategispelen. Är kanske en millimeter bättre än *The Moon Project*. Kanske.

■ The Moon Project
Bristen på originalitet uppvägs av komplexa och extremt krävande uppdrag. Ett kanonbra strategispel.

■ Warzone 2100
Har blivit tre år gammalt, men erbjuder fortfarande en fängslande och intensiv upplevelse. Köp det bland rea-spelen.

■ Battle Isle 4
Det snyggaste spelet bland konkurrenterna i denna spalt. En originell, krävande och klassisk realtidsstrategi-titel.

PLUS & MINUS

+ Välstrukturerade och krävande kartor och uppdrag.
+ Nya enheter och möjlighet för att själv bygga och komma på enheter.
+ Spelet har en solid visuell identitet och massor av atmosfär.
+ Level- och kampanjeditor innebär oändlig speltid.
+ En av de bästa artificiella intelligenser man kan få i något spel.
- Lunar Corporation känns fortfarande lite svaga.

BETYG

Fångar själva essensen av realtidsstrategi. Med bra level- och kampanjeditorer har spelet en närmast oändlig livstid. *Earth 2150*-fans kommer att skratta på sig av lycka när de ser hur bra det är.

8

■ Producent: **Rage** ■ Utgivare: **Hasbro** ■ Pris: **399 kr**

HOSTILE WATERS

GENRE Action/strategi

STATISTIK

Kontrollera en armé av fordon mot onda fiender i denna action/strategi-explosion. *Hostile Waters* är häftig action med en del strategiska element.

- 25 uppdrag
- realtidsväder
- avancerad artificiell intelligens

HOW LOW CAN YOU GO?

266 MHz Pentium II
64 MB RAM
8 MB 3D-kort

Om du inte har en monstermaskin bör du justera ned dimma, *blending*, vatten och ljuseffekter för att uppnå en acceptabel frame rate.

De senaste årens relativa fred har varit bra för den globala ekonomin, **MEN TRÅKAR UT RIKTIGA KRIGARE.** Sätt dig därför i en 20 tons helikopter och sprid lite död och förintelse.

"War. Huh! What is it good for? Absolutely nothing!" sjöng Frankie Goes to Hollywood, och det kan man ju fråga sig. Men krig på datorn kan vara riktigt underhållande och det gäller verkligen *Hostile Waters*.

Av Jon Brown

32 år in i framtiden möts en rad diktatorer och envåldshärskare vid en konferens på en liten ö i Stilla havet och på dagordningen står "Död och Krig". De enas om att använda ett antal miljarder för att bygga en mycket, mycket stor kanon som ska användas för att skrämma alla fredsälskande nationer i världen. Nu får det vara slut med all fred.

Hostile Waters lånar uppdragsstrukturer från *Desert Strike*, tredjepersonsaction från *G-Police*, förberedelser inför uppdrag från *Rainbow Six* och har en huvudhistoria som är inspirerad av gamla *Carrier Command*. Centralt i alla uppdrag är krigsfartyget Antaeus, – en medeltung kryssare – som fungerar som fabrik för nya enheter och taktisk kontrollcentral.

Varje enhet kostar en viss mängd energi att framställa, därför är energi viktigt. För att skaffa energi använder man en *scarab*, en flygande mojäng som kan återanvända och utvinna energi från enheter och omgivningarna, och sända tillbaka den till kontrollcentralen. Mer energi betyder fler helikoptrar, fartyg, *scarabs* och så vidare.

Före varje uppdrag tänker man ut en detaljerad plan för slagets förlopp för varje enskild enhet till lands, till sjöss och i luften. När slaget väl börjar utspelas allt i realtid. Detta är vad som menas med "action/strategi", och spelet har ungefär 70 procent action och 30 procent strategi – en bra mix.



ÅTERANVÄNDNING Fordon, byggnader och enheter kan tömmas på energi, men först måste de brytas ned. Energiutvinning är essentiellt under alla uppdrag.



ÄNDRADE PLANER Flera uppdrag ändras på vägen, när det sker oförutsedda saker.



BLÄNDAD AV SOLEN Visuellt kan *Hostile Waters* mäta sig med de bästa actionspel på PC:n. Vädereffekter, landskap och ljussättning är förnämligt gjort.

En typisk scen i *Hostile Waters*: Din radar uppfångar en fientlig Apache-helikopter som rycker fram mot din bas från norr. Du lyfter i din helikopter och cirklar försiktigt runt fienden utan att komma för nära medan du väntar på en öppning. Då den visar sig skickar du iväg ett knippe luft till luft-missiler med samma beslutsamhet som Saddam Hussein visar då han tackar nej till en fläskkotlett.

Spelet har inget sofistikerat gameplay, men det är effektivt och kul, och hjälper till att höja det generella intrycket av spelet. När du har en 12-14 helikoptrar i strid samtidigt, och missiler och luftvärnsgranater piskar in från höger och vänster, stiger din puls. Det är precis denna upplevelse som datorspel är så bra på att skapa.

Hostile Waters är baserat på en grafisk motor som just nu används i flera PlayStation 2-spel, och det ska man inte klaga på. Spelet flyter problemfritt på större maskiner, och det finns stora möjligheter att pilla med grafikinställningarna för att optimera spelet. För att få ut något av specialeffekterna, som dimma och spegelblanka ytor ska man ha en Pentium III 450 MHz med ett riktigt bra grafikkort, men ett mindre grafikkort kan också duga.

Natt glider långsamt över i dag, vågor sköljer mot stranden och regn och åska piskar himlen, även om du i ärlighetens namn inte lägger märke till omvärlden för alla svärmar av anfallande bombplan, cirklande Apacher och stridsvagnsformeringar.

Ännu en stressfaktor är den ständigt strömmande dialogen med ditt team i hörlurarna, som du absolut inte får ignorera. Här finns viktiga orders och informationer, men rösterna är gjorda med rätt intensitet och är lätta att förstå, även om allt är på engelska.

Hostile Waters liknar inte något annat spel just nu, och det är menat som beröm. De enkla strategiska elementen tvingar den härdade actionspelaren att tänka över saker, medan spelare som brukar sitta hemma på basen och skicka soldater till fronten måste lyfta på häcken, ta sin hjälm och sitt vapen och gå i strid, för krig ska alltid utkämpas vid fronten, oavsett hur många hightech-vapen man har.

Det enda som är mindre lyckat är styrning och kontroll av de enskilda enheterna, speciellt landfordon. Här uppstår av och till frustrerande situationer när en stridsvagn inte gör som du vill.

Det ska inte hindra actionfans från att prova spelet. Vi skickar med ett demo så fort det kommer.



ADJÖ LILLA STRIDSVAGN Även om de strategiska elementen i *Hostile Waters* tillför djup och variation är det på slagfältet det händer saker. Ikonerna längst upp visar de aktuella enheterna i striden, men man kan också ge order till andra enheter som befinner sig utanför synfältet.

Du skickar i väg missiler med samma beslutsamhet som Saddam visar när han säger nej till fläskkotlett



OVÄDER En av de mer hektiska nivåerna går ut på att försvara dit krigsfartyg under en större reparation.

DOMEN

HOSTILE WATERS

TEKNIK

- **Minimum** 266 MHz Pentium II 64MB RAM 8MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 500 MHz Pentium III 64MB RAM 16MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✓ OpenGL ✗
- **Ljud** EAX (SBLive!) ✓ Aureal 3D ✓ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - Internet - ■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: -

INGEN MULTIPLAYER

KONKURRENTER

Commandos
Avsevärt mycket mer strategibaserat än *Hostile Waters*. Ett superbt spel. Gläd dig åt tvåan som kommer till våren.

Hidden & Dangerous
Ännu ett bevis på att det finns spel som kombinerar strategi och action på ett förnämligt vis.

Hostile Waters
Ett överraskande bra spel med ett högt underhållningsvärde. Med tonvikt på action, utan att strategien försvinner.

Wargasm
Spelet är nu två år gammalt och börjar att tyngas av sin ålder.

PLUS & MINUS

+ Vad gäller actiondelen är *Hostile Waters* på fast mark.
+ En snygg och effektiv uppvisning av ljud och bild från start till slut.
+ En mix av olika speltyper som förenas med framgång.
- Den överordnade historien fängslar inte riktigt vid någon tidpunkt.
- Problem med styrningen av de enskilda enheterna, speciellt till lands.
- Med action till lands, till havs och i luften kan det uppstå förvirring.

BETYG

Ett ytterst underhållande single player-spel med massor av action och krav på seriösa taktiska förberedelser inför varje uppdrag. Vi hade gett det 8 eller 9 om det inte varit för den dåliga styrningen av enskilda fordon.

7

■ Producent: **Id** ■ Utgivare: **IQ Media** ■ Pris: **298 kr**

STATISTIK

Det officiella team-baserade tillägget till den populära multiplayer-splatter-festen *Quake 3: Arena*. Spelet är förlagt till en annan dimension där sociopatisk hädangång är allmänt accepterad. Historien handlar om ... öhh ... det finns förresten inte någon historia.

- Tre nya vapen
- 16 nya arenor
- Fyra unika spelformer
- Tre gigantiska utomhusmiljöer
- Det är ju *Quake* för h ...!

GRUPPVÅLD

GENRE Shooter

Tycker du att *Quake 3: Arena* är ett asocialt spel? Vad sägs då om att spela i lag med dina vänner? Då finns det i teorin **EN AXEL ATT GRÅTA UT MOT** när du för tionde gången har fått huvudet bortskjutet.

Tilläggspaket? Har du svårt för det begreppet? Det är inte så underligt, för bakom det svulstiga ordet gömmer sig ofta ett spel som inte på något sätt lever upp till den kvalitetsstandard som gjorde originalspelet till en av dina favoriter. Lyckligtvis är det inte så med *Team Arena*. Spelet sjuder av kvalitet, från det ögonblick man börjar spela och far runt på de nya banorna i de inledande videosekvenserna.

Av Thorstein Carlskov



ÄNNU ETT DÖDSFALL Är du inte snart trött på att mörda i gotiska omgivningar?

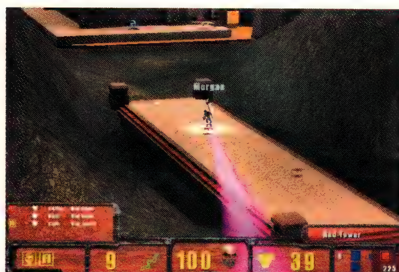
Som namnet antyder är *Team Arena* fokuserat på att tillföra ett urval nya lagspel till *Quake 3*:s ensamma Capture The Flag-spel. Det bästa av de nya spelen är "One-Flag CTF". För att få poäng ska man hämta en vit flagga från banans mitt och föra in den i motståndarens bas. Detta skapar massor av kaotiska och intensiva situationer, medan försvaret försöker att rensa upp bland de anfallande styrkorna och angriparna med list och klokhet försöker att genomtvinga sin vilja. "Overload" är ett annat av de nya spelen, som går ut på att förstöra ett objekt, den så kallade "skull obelisk", i fiendens bas medan man samtidig försvarar sin egen. Det är inte så enkelt som det verkar, för skull-obelisken är hård som granit vilket innebär att det krävs ett massivt anfall om den ska sprängas. "Harvester" är den sista av de nya spelformerna, och det är ett både underligt och halvdåligt spel. För varje frag blir ett färgat kranium synligt på en central plats på banan. De här kranierna ska sedan samlas upp och bäras in i fiendens bas, där man får ett poäng.

Dessutom har det tillkommit fyra nya power-ups. Spelaren bär sin power-up tills han dör (vilket i *Quake* innebär "inte särskilt länge"), men



FÅNGAD I SITT EGET NÄT Det ser ut som om Punisher själv blir offer denna gång.


SE UPP! Döden kommer från ovan.



FÅNGAD I STRÅLKASTAREN Det ser ut som om Morgan snart blir av med några kroppsdelar ...



NYA OMGIVNINGAR De nya banorna osar av kvalitet. Spelet är det samma.



BLODFEST Våld, våld och åter våld. Om inte det var så förbaskat underhållande skulle man kunna bli riktigt upprörd ...

HOW LOW CAN YOU GO?

300 MHz Pentium II
64 MB RAM
16 MB 3D-kort

Som synes (och som du säkert vet), krävs det en hel del hardware-juice för att spela *Quake*, och därtill krävs ett bra modem om du ska sprida död och förstörelse i arenorna på nätet.

kan i gengäld bara bära en i taget. Basens försvarare bör välja "Guard", vilket konstant regenererar hälsan. "Scout" däremot är perfekt för flaggbärare eftersom den ökar löphastigheten. "Ammo-regen" ger dig konstant påfyllning av ammunition, medan "Doubler" fördubblar ditt vapens slagkraft. Värt att nämna är också nya "Kamikaze", en sprängladdning som dödar allt i sin närhet när den detonerar och får hela banan att skaka som vid en jordbävning.

Fyra nya vapen innefattar bland annat en chaingun och en mine launcher, vars bomber klistrar sig fast vid det första de vidrör och exploderar efter fem sekunder. En nailgun har också tillkommit, den har samma funktion som en shotgun och kommer säkert att bli kvarlämnad när alla letar efter en rocket launcher.

Detta var fakta, men hur är då spelet? Det är lika bra som man kan förvänta sig av ett *Quake*-spel: ett bra användargränssnitt som låter spelaren koncentrera sig på det som spelet går ut på: Att springa och skjuta. Spelet innehåller bra AI och nya banor, och det är självklart ett perfekt spel när man behöver ett tempofyllt avbrott från en dag fylld av tråkiga sysslor.

Frågan är bara om det är så bra att man verkligen vill betala för det. Det finns ju trots allt en hel drös med gratis modifieringar som är tillgängliga på nätet och som skulle kunna hålla *Quake*-entusiaster trollbundna vid skärmen så länge de orkar sitta där. Men okej, om man har pengarna och inte orkar söka genom nätet i flera timmar efter de rätta filerna är ju detta spel ett alternativ. Man sitter med en underlig känsla av att mycket av det nya i *Team Arena* borde varit med i *Quake 3*, särskilt när man betänker hur omfattande ett spel som *Unreal Tournament* är.

När man köper *Team Arena* vet man dock att man får kvalitet. Vi är också säkra på att spelet kommer att köpas av tusentals spelare som kommer att få tillbringa tusentals timmar med en mycket rolig form av ingenting.



NY SPELFORM I den nya spelformen "Overload" gäller det att förstöra den så kallade "Skull obelisk" i fiendens bas.

DOMEN

QUAKE 3: TEAM ARENA

TEKNIK

- **Minimum** 300 MHz Pentium II 64 MB RAM 16 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 500 MHz Pentium III 128 MB RAM 32 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✗ 3dfx ✗ OpenGL ✓
- **Ljud** EAX (SBLive!) ✓ Aureal 3D ✓ Dolby Surround ✓

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 32 Internet - 32
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 28,8 kbps

MULTIPLAYER-BETYG 8

KONKURRENTER

■ **Half-Life: Counterstrike**
Kan downloadas från nätet gratis, om du redan har *Half-Life*. Den ultimata teambaserade förstaperson-shootern.

■ **Unreal Tournament**
Ännu ett populärt och suveränt spel med så många spelformer att du nog inte hinner pröva hälften.

■ **Quake 3: Team Arena**
En solid, team-baserad shooter, som trots sin hårdpumpade marknadsföring inte kan mäta sig med de två ovanstående.

■ **Voyager: Elite Force**
Förenar den starka *Quake 3*-motorn med en bra single player-historia.

PLUS & MINUS

+ Det är precis så snyggt som man förväntar sig av grabbarna på id.
+ Enkelt, vanebildande gameplay, som nästan gör *Quake* till en sport.
+ Intelligenta bots gör single player-spelet hållbart.
+ Nya spelformer och efterlängtad variation till *Quake 3:s* universum.
- Är det här verkligen nödvändigt, med det antal mods som finns på nätet?
- De stora banorna kommer att göra livet surt för små maskiner.

BETYG

Ett måste för hardcore-Quakers. Försäljningspriset är lite salt, speciellt om man redan har betalt för *Quake 3*, men vi är säkra på att det är många spelare därute som är villiga att betala vad det än må kosta.

7

■ Producent: **Taldren** ■ Utgivare: **Virgin/Vision Park** ■ Pris: **349 kr**

Star Trek: **Star Fleet Command**

GENRE Strategi/action

STATISTIK

Star Trek: Star Fleet Command 2 är det definitiva spelet för trekkies som gillar space combat.

- 6 raser
- action som i TV-serien
- 100 skepp
- scener och ljud från de klassiska filmerna

HOW LOW CAN YOU GO?



Kan köras även utan ett 3D-kort.

Ta över kapten Kirks arbete som styrman och kapten på ett gigantiskt rymdskepp i STAR FLEET COMMAND 2

Det kommer så många Star Trek-spel för PC att vi måste bygga en ny hylla på redaktionen. Detta måste vara fantastisk för trekkies för spelen blir bättre och bättre.

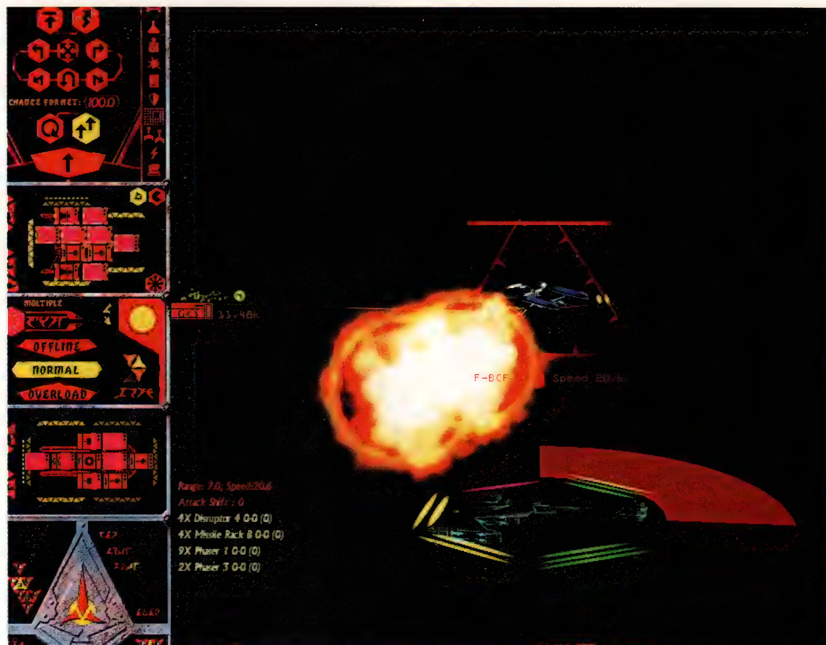
Av Darren Evans

De senaste två Star Trek-spelen, *Deep Space Nine: The Fallen* och *Star Trek Voyager: Elite Force* är båda inriktade mot 3D-shooterfolket, men nu får fans av space combat också en nyhet. *Starfleet Command 2* hör till hardcore Star Trek-titlarna och kräver ett visst intresse för serien.

Du är kapten på ett gigantiskt rymdskepp. På bryggan finns ett enormt antal detaljer att hålla ordning på, och en hel del av tiden går åt till att styra energiresurser. Alla system på skeppet kräver energi, och då det finns en begränsad mängd måste man noga avväga prioriteringarna. En ökning av skeppets fart i stridssituationer betyder t ex att vapnen tar längre tid att ladda om och får mindre slagkraft.

Själva striderna är identiska med dem i *Star Fleet Command 1*, både vad avser tempo, betydelsen av taktiska överväganden och action.

Bland nyheterna noterar vi bland annat fina framsteg i utnyttjandet av 3D-tekniken och ett vidareutvecklat menysystem och gränssnitt.



KOMPLEXT GRÄNSSNITT Här finns mycket att hålla ögonen på, justera och klicka på, men alla funktioner är logiskt inrättade.

Det största problemet, och spelets största nackdel, är kampanjuppdragen. De blir snabbt monotona och tråkiga eftersom det bara genereras nya uppdrag från samma formel om och om igen.

Single player-upplevelsen är genomsnittlig och om du inte är en trekkie kan vi i stället rekommendera *Star Trek Voyager: Elite Force* eller *Deep Space Nine: The Fallen*. Är du Star Trek-fan och gillar multiplayer-skepp mot skepp-strider i rymden (då kan målgruppen nog inte bli mindre) har spelet allt du behöver.

DOMEN

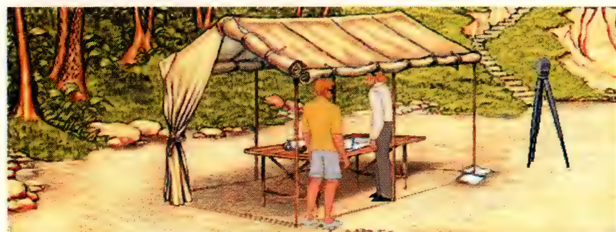
BETYG **6**

Få fel och mindre lyckade detaljer, men totalt sett ett genomsnittligt Star Trek-spel. Vi har sett betydligt sämre.

■ **Ubi Soft** ■ Pris: **199 kr**

Total Revolution: The Complete Adventure

GENRE Adventure



Denna förpackning från den skandinaviska distributören Ubi Soft innehåller fyra adventurespel för totalt 200 kronor, *Broken Sword 1 & 2, Beneath A Steel Sky* och *Lure of the Temptress*.

Förklaringen för det låga priset är att spelen är mellan tre och nio år gamla. Det betyder först och främst en del på ljud- och grafiksidan, där speciellt grafiken haltar enligt nutida standard.

Men grafik är inte det viktigaste i ett adventurespel, så den föråldrade DOS-grafiken i flera av spelen betyder inte så mycket – här finns fortfarande bra gåtor, massor av stämning och fram för allt bra och hållbara historier.

Dessa fyra spel har allt detta och kan därför rekommenderas både till folk utan splitter ny datorutrustning, men också till alla adventure-fans som inte spelat igenom dem innan.

- hannibal

KLASSISKT ÄVENTYR *Broken Sword 2* från 1997 är det nyaste spelet i paketet.

DOMEN

BETYG **7**

För adventurefans är det verkligen bra att komma över denna förpackning som erbjuder många timmars spel i bra sällskap.

■ Codemasters/Vision Park ■ Pris: **Ej fastställt**

World Snooker
Championship

GENRE Sport

Det görs datorspel om små sportgrenar som curling, BMX-cykling och hästhoppning, och därför är det naturligt att det nu också finns ett snooker-spel.

Snooker är en kusin till biljard med flera bollar och mer komplexa regler. Sporten kan ofta ses på Eurosport på natten och har sin egen professionella liga i Storbritannien.

Sportsspecialisten Codemasters (Colin McRae-spelen) står bakom *World Snooker Championship*, som är en simulation med 20 professionella spelare, en bra träningsdel och fyra typer av spel, t ex en full säsong.

Spelets fysik är bra och det är avgörande att man behärskar de olika teknikerna, som över- och underspinn, om man vill placera sig bra. Spelet kräver förhandsintresse för sporten, men har man det kan det rekommenderas.

- todd

DOMEN

BETYG

För biljardhajar som redan känner till snooker är spelet ett måste. En välgjord och tekniskt krävande sportsimulation.

7

■ Nordic SoftSales ■ Pris: **299 kr**

Akimbo



FLASHBACK Det liknar något från förra århundradet, och det känns så också.

Hypernostalgi kan drabba alla som hör en sång eller ser en film som var aktuell för ett par år sedan.

Så kände vi för *Akimbo*, när vi såg det första gången. Det liknar något som man spelade på Amiga 500 någon gång under 1994 med en joystick som bara hade en enda knapp – men återseendets glädje var kortvarig. *Akimbo – Kung Fu Hero* når nämligen inte upp till klassiker som *Superfrog*. Här finns ingen handling, ingen historia utan bara meningslösa hopp runt på fritt flygande plattformar.

Å ena sidan vänder spelet sig till en ung målgrupp, men samtidigt är det alldeles för svårt för 5-7-åringar. Det mesta av spelet är ganska enkelt, men plötsligt kommer det uppgifter som kräver ett mycket välutvecklat motoriskt sinne. Då varken grafik, ljud eller gameplay har något nytt att erbjuda är det svårt att se vilken målgrupp det här spelet ska rekommenderas för.

- hannibal

DOMEN

BETYG

Ett föråldrat och på en gång svårt och barnsligt plattformsspel som kommer att få svårt att hitta sin publik.

4

■ KE Media ■ Pris: **349 kr**



KREATIV MÖBLERING Elly Kedwards hus är dekorerat med döda djur, stearinljus och rituella tecken på golv och väggar.

Blair Witch 3:
Elly Kedward

GENRE Adventure

Om du tycker att de två föregående Blair Witch-spelen hade mycket lite att göra med filmens historia om ett ont väsen som terroriserar campare bör du ta ett djupt andetag och räkna till 20 innan du tar dig an den slutliga häxjakten i *Blair Witch 3*.

Spelet börjar då häxjägaren Jonathan Prye kommer till Blair, där de sista invånarna har flytt från allt hokus-pokus som försiggick i de två föregående spelen. Häxan Elly Kedward verkar ha kidnappat byns barn, men vad som börjar som en lovande berättelse om det goda mot det onda utvecklar sig till rena banaliteter.

En stor del av spelet går ut på att springa runt ute i skogen och samla föremål – skogen är tråkig och inte särskilt bra återskapad, så det är inte särskilt roligt. Det finns heller inga bra strider mot fiender, för en seger krävs bara att du har tillräckligt stort avstånd till fienden när du skjuter. Belöningen för att nacka en skurk är antingen 20 kulor, hälsa eller manapoäng, vilket betyder att man aldrig behöver spara på ammunitionen. Det gör spelet för lätt.

Jonathan har både konventionella skjutvapen och förmåga att använda magi. Magi som *lightning staff* och *burning cross* är bra mot spelets fem bossdemoner, medan den gamla goda dubbelpipiga hagelbössan är bäst av skjutvapnen.

Blair Witch 3 är inte mycket sämre än tvåan, men *detta har vi sett*-faktorn är för hög. Vi hoppas att det inte kommer en *Blair Witch 4*, för då träffar vi nog botten av betygsskalan.

- todd

DOMEN

BETYG

Finalen i Blair Witch-trilogin är för lätt att klara av, tråkig och inte originell. Seriens förfall är fullbordat.

4

■ EA Nordic ■ Pris: **298 kr**

Airline Tycoon

GENRE Simulation



AVGÅNGSHALL
Flygplatsen är full av resande, och du kan gå omkring fritt.

Spelfirman Monte Cristo har bestämt sig för att hitta en nisch. De har riktat in sig på marknaden för affärssimulatorer.

En av de första titlarna är *Airline Tycoon*, där du kan starta ett flygbolag från grunden. Det låter ju som en ganska bra uppgift, i stil med många andra tidigare simulationer.

Spelet utspelas på en flygplats som hämtad från en tecknad film, där du ska se till att hitta rutter, anställa piloter och stå för den dagliga driften av ett flygbolag. Det finns massor av detaljer, och det är faktiskt en av spelets största svagheter. Allt för mycket tid går åt till att hitta i själva terminalen och att vänta på att ens flygplan ska ankomma. Det skulle ha varit lättare om man bara kunnat utföra funktionerna från ett skrivbord.

Dessutom är det problem med att allt för många uppgifter verkar irrelevanta och onödiga. Det är ganska många saker som utvecklarna måste rätta till när det är dags för nästa spel om Monte Cristo ska komma upp i utvecklarnas elitdivision.

- hannibal

DOMEN

BETYG **6**
Business-simulationer har gjorts bättre, men trots en del fel och brister är *Airline Tycoon* värt att spela.

■ IQ Media ■ Pris: **349 kr**

Konung

GENRE Rollspel

DÖDENS RIKE
Skeletten är intelligenta och utför ofta bakhåll för att sprida ut dina styrkor.



Världen är hotad. Härskarens amulett, som garanterar stabilitet och ordning i världen, har delats i tre delar för att förhindra att den faller i orätta händer, där den kan användas för att ta över världsherraväldet.

De tre delarna har skickats till hövdingarna för tre stammar: Vikingarna, Slaverna och Bysantinerna. Din uppgift är att samla ihop de tre delarna igen för att säkra freden i världen.

Konung är ett hack'n'slash-rollspel i stil med *Diablo 2* och *Baldur's Gate*. Ja, det låter ju inte så tokigt, och det bjuder också på goda takter, men det har en bit kvar till sina konkurrenter.

Grafiken är fin och ljudet är bra. Här finns massor av lättillgänglig action och en utmärkt artificiell intelligens.

Det som verkligen skiljer *Konung* från sina konkurrenter är att varken dialogerna, historien eller stämningen räcker till – vi är inte uppe i klass med t ex *Diablo 2*. Kvar blir bara en naggande känsla av att det där lilla extra saknas.

- hannibal

DOMEN

BETYG **7**
Längtar du efter action i stil med *Baldur's Gate 2* och *Diablo 2* finns här många roliga speltimmar.

■ IQ Media ■ Pris: **299 kr**

Army Men: Air Tactics

GENRE Strategi

"Vi har ett problem. Vi har förlorat fem av våra soldater på ett topphemligt uppdrag bakom fiendens linjer. Som en del av elitstyrkan måste vi nu be dig att åta dig det farliga uppdraget att befria dina tillfångatagna kamrater. Du kan hitta dem om du flyger förbi blomrabatten och vidare till sandlådan."

Så kan ett uppdrag låta i *Army Men: Air Tactics*, som liksom de andra spelen i serien har små plastsoldater som viktigaste karaktärer. Här är krig på ett fredligt sätt utan blod och avskurna lemmar.



DET STORA BAKGÅRDSKRIGET En plasthelikopter på uppdrag på bakgården.

Men ärligt talat börjar konceptet verka lite slitet, vilket också grafiken och ljudet har börjat göra under senare år. Styrningen av stridshelikoptern är inte perfekt och den synkroniserade styrningen av vapnen är inte heller helt felfri.

Kanske borde 3DO försöka hitta en ny nisch som de kan slå sig in på.

- hannibal

DOMEN

BETYG **4**
Ett ointressant actionflygspel med små plastsoldater som inte erbjuder mycket underhållning.

■ Nordic Softsales ■ Pris: **349 kr**

LEGEND
of the Prophet & the Assasin

GENRE Adventure



BASAR Här är vi på besök i den arabiska basaren. Kan man få en kebab?

The Legend of the Prophet & the Assassin **– det heter faktiskt så – är ett av de spel man är villig att köpa bara för bilderna på lådans baksida.**

Det ser verkligen snyggt ut, med fina teckningar och mycket stämningsfulla miljöer från 1200-talets Mellanöstern. Tyvärr blir man besviken i det ögonblick man startar spelet. Man kan nämligen inte förflytta sig runt ordentligt i de fina landskapen. De fungerar i det närmaste som kulisser som man kan gå runt i.

Det är naturligtvis förargligt när man på detta sätt mister känslan av att det är en verklig värld.

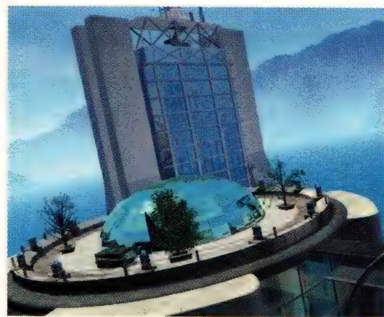
Ett sådant fel skulle man kunna förlåta om spelet var bra. Det är det dessvärre inte. Alltför många gåtor verkar löjliga och ologiska och det finns inte mycket medryckande action i historien. Då återstår några fina stillbilder och filmklipp som dock är långt ifrån att kunna rädda spelet.

- hannibal

DOMEN

BETYG **4**

Snyggt, men tråkigt äventyr. Historien lever tyvärr inte upp till den fina grafiken och goda stämningen.



STADEN BLAND MOLNEN Vissa scener är nästan lika tjusiga som i Star Wars.

■ Nordic Softsales ■ Pris: **378 kr**

Kristallnyckeln

GENRE Adventure

Det är inte lätt att vara spelutvecklare i dessa dagar, när det spottas fram så många spel att alla försöker hitta sin egen lilla nisch att muta in.

Äventyrsspelet *Kristallnyckeln* försöker med snygg grafik i det något ovanliga quicktime-formatet. Detta format används vanligtvis för att spela upp film, och det är också det intryck man får av spelet. Man utför några handlingar och sedan följer ett filmklipp som visar resultatet. Problemet är att man känner sig mer som åskådare än som deltagare.

Dessutom är det problem med styrningen i spelet. Det har uppenbarligen varit meningen att göra styrningen så enkel som möjligt, men långtifrån allt fungerar som det är tänkt, och det leder snabbt till frustrationer som förstärks av de ologiska gåtorna. *Kristallnyckeln* blir nog inget spel som öppnar en ny nisch ...

- hannibal

DOMEN

BETYG **4**

Många kommer att förföras av den fina grafiken och luras av spelets dålig gameplay. Du är åskådare – inte deltagare.

■ IQ Media ■ Pris: **278 kr**

Teazle 2

GENRE Problemlösning

Har du blivit trött på att, för Gud vet vilken gång i ordningen, vara den som ska rädda världen från en ond diktator, demon, nation eller ras? Då är *Teazle 2* kanske något för dig.

Det är ett 100 procent våldsbefriat spelpaket med 75 blandade spel i tre kategorier.

Här finns uppgifter som kräver både snabbhet, intelligens, logik och tur. Meningen är nämligen att du ska klara av en spelplatta genom att vända på fem brickor. Bakom varje bricka ligger det ett litet spel av vilken kategori som helst. Dina motspelare ska försöka sig på samma sak. I dessa småspel bjuds på gamla klassiker som arkadspelet *Space Invaders*, tärningsspelet *Yatzy* och mycket mera.

Det fina är att alla kan hitta kategorier som de är bra på, och andra som de är mindre bra på. Dessutom är det möjligt att spela de små spelen över nätet mot andra och till på köpet vinna priser. Allt som allt erbjuder *Teazle 2* en tillräckligt stor dos nostalgi och förnyelse för att vara intressant för alla.

- hannibal

DOMEN

BETYG **7**

Teazle 2 har många små roliga spel som fängslar, oavsett om man gillar action eller strategi.

■ EA ■ Pris: **349 kr**

Start-Up 2000

GENRE Simulation

Vem har inte önskat sig att få vara Bill Gates?

Eller åtminstone att få ha lika mycket pengar som han? Det vore överdrivet att påstå att simulationsspelet *Start-Up 2000* ger dig möjlig-het att bli det, men du kan i alla fall starta en IT-firma från grunden, som sedan ska utvecklas till att bli en guldgruva.

Du kan välja mellan tre branscher: Videotelefoni, spelkonsoler och cyber-TV. Det är mycket att hålla ögonen på om du vill utveckla nya spännande produkter som kan övertrumfa dina konkurrenters.

Du får hela tiden nyhetsklipp, e-post mm som håller dig à jour med marknadens utveckling. Dessvärre finns det en del fel som förstör ett annars bra spel. Det är ganska oöverskådligt eftersom man både ska produktutveckla, se till att matsalen fungerar samt anställa folk till de enklaste funktioner. Man känner hela tiden att man inte har tillräckligt mycket tid, vilket man inte heller har eftersom det är så svårt att man gör konkurs efter 3 månader eller 15 minuters speltid. Det blir snabbt frustrerande ... Köp *Business Tycoon* i stället.

- hannibal

DOMEN

BETYG **5**

Start-Up 2000 har många fel och ett alldeles för svårt gameplay för att hålla intresset uppe.

gameplay™ THE GATEWAY TO GAMES

Hemleverans till dörren inom 24 timmar

box 5083, 650 05 Karlstad
telefon 054-22 20 00
telefax 054-22 20 22
www.gameplay.se

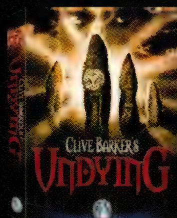
Förbeställ PC-spel

Förbeställ kommande titlar redan idag så har du garanterad leverans samma dag som titlen släpps.
Tänk på att releasedagen och pris kan komma att ändras.
För senaste info besök oss på **www.gameplay.se**
eller ring **054 - 222 000**



OBSI Ej slutgiltig boxbild

Black And White
[Action] ord pris: 429:-
gameplay pris: 399:-
Släpps 27:e mars



Clive Barker's Undying
[Action] ord pris: 429:-
gameplay pris: 399:-
Släpps 8:e mars



Commandos 2
[Strategi] ord pris: 429:-
gameplay pris: 399:-
Släpps 27:e mars

Gratis katalog!

Beställ GamePlays katalog helt gratis. Hela 100 sidor packade med massor av billiga och bra spel.
www.gameplay.se



PC Nyheter

- Sveriges lägsta priser?

Som en av Europas största inköpare och leverantör av PC-Spel får alltid Gameplay in alla nya releaser i god tid innan releasedag. Detta innebär att du som kund får spelet på utsatt releasedag. Förutom leveransdagen så har vi sannolikt Sveriges lägsta priser på nya PC-Spel!



Oni
[Action] ordinarie pris: 429:-
gameplay pris: 399:-

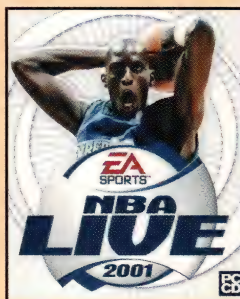


Quake 3 Team Arena
[Action] ordinarie pris: 259:-
gameplay pris: 229:-



MechWarrior 4
[Action] ordinarie pris: 429:-
gameplay pris: 399:-

Age of Sails 2	399
Airline Tycoon	279
Akimbo The Kung Fu Hero	349
Black And White (27:e mars)	399
Blair Witch Project Vol. 3	229
Championship Surfer	279
Clive Barker's Undying (8:e mars)	399
Commandos 2 (27:e mars)	399
Dave Mirra Freestyle BMX	399
Disney's 102 Dalmations	299
Disney's Dinosaur Action Game	299
Ducati World	399
Duke Nukem Hunting	229
Elitserien 2001	229
Emperor Battle for Dune (22:e mars)	399
Emperors New Groove	299
European Super League	349
Evil Island	299
F1 World Grand Prix 2000 (Eidos)	399
Freedom First Reistance	249
Happy Hour	229
Heist	369
Kingdom under Fire	369
MechWarrior 4	399
NBA Live 2001	369
Oni	399
Original War	369
Pizza Connection 2	369
Quake 3 Team Arena Expansion	229
Settlers IV	399
Silent Hunter 2	369
Simon the Sorcerer 3D	369
Star Peace	269
Stunt GP	349
Supercross 2001	449
Theme Park Inc.	399
Tiger Woods PGA Tour 2001	399
Tribes 2 (29:e mars)	279
Ultima Online 3:rd D. (15:e mars)	369
Wall Street Trader 2001	269
Ward, The	399
World Championship Snooker	369
Worms World Party	369

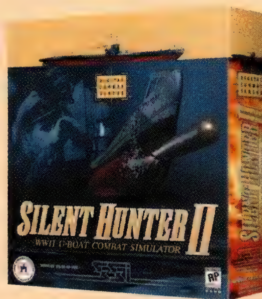


NBA Live 2001
[Sport] ordinarie pris: 399:-
gameplay pris: 369:-



OBSI Ej slutgiltig boxbild

Settlers IV
[Strategi] ordinarie pris: 429:-
gameplay pris: 399:-



Silent Hunter 2
[Sim] ordinarie pris: 399:-
gameplay pris: 369:-

PC Budget

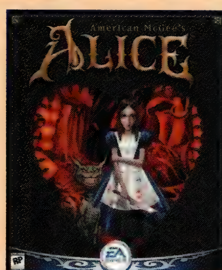
Actua Ice Hockey	119
Alpha Centauri Classic	119
Anno 1602 Royal Edition	299
Backpacker 2 Smartline	99
Beetle Crazy Cup	129
Bugs Bunny Lost In time	129
Casper PC/Mac	149
Castrol Honda Superbike	119
Champions Bass Classic	119
Championship Manager 2 97/98	169
Command & Conquer (C&C)	119
Croc Classic	119
Dark Omen + Syn. Wars Classic	119
Dungeon Keeper 2	119
Dungeon Keeper Gold & Magic Ca	149
F.A. Premier League Man 2000	119
F1 Racing	119
Golf Pro 2	119
Grim Fandango	199
Hugo på Farligt Uppdrag	149
Le Mans 24 Hours	129
Need for Speed 3 Classic	119
NHL 99 Champions	149
Nocturne	119
Outcast	129
Pippi Långstrump	119
Polis 1 Gul	99
Polis 1 Röd	99
Settlers 2	119
Shadowman	119
Shogo	119
Sid Meiers Gettysburg Classic	149
Snowwave Avalanche	119
Spec Ops	119
Supreme Snowboarding	129
Theme P. + Theme Hos. Classic	119
Toca Touring Car	99
Total Annihilation Kingdoms	129
Warcraft 2	149
Wheel Of Time	129
V-Rally	119

Beställ idag på www.gameplay.se eller ring 054-222 000

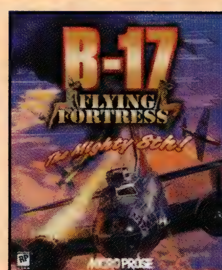
PC I lager



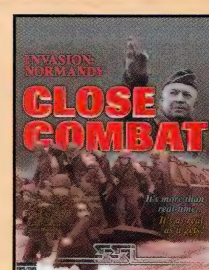
Aikens Artifact
[Action] ordinarie pris: 399:-
gameplay pris: **369:-**



Alice
[Äventyr] ordinarie pris: 429:-
gameplay pris: **399:-**

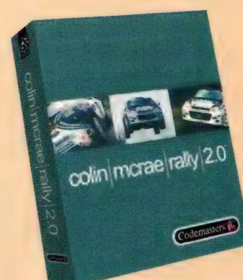


B17 Flying fortress
[Sim] ordinarie pris: 429:-
gameplay pris: **399:-**

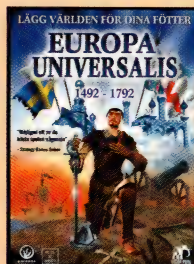


Close Comb. V Inv . N.
[Strategi] ordinarie pris: 429:-
369:-

Age of Empire 2	299
Age of Empires 2 Conquerors Ex	279
Age of Empires 2: Collectors E	699
Aikens Artifact	369
Airfix Dogfighter	349
Alice	399
Aliens vs. Predator Gold	369
All Star Tennis 2000	249
American Rodeo Bull Rider	249
B17 Flying fortress	399
Baldurs Gate 2 Shadow of Amn	349
C&C Red Alert 2	419
Carmageddon TDR 2000	349
Casino 1.0 Mirage	199
Chessmaster 8000	279
Chicken Run	399
Civilization Call to Power 2	379
Close Combat V Invasion Norman	369
Colin McRae Rally 2	349
Combat Flight Sim 2: Pacific T	399
Crimson Skies	399
Croc 2	269
Delta Force Land Warrior	379
Deus Ex	379
Diablo 2	349
Diablo 2 Collectors Edition	399
Dracula Resurrection	349
Escape from Monkey Island	449
Europa Universalis	369
Everquest Ruins of Kunark	199
Everquest Scars of Velious	199
FIFA 2001	369
Giants: Citizen Kabuto	349
Grand Prix 3	369
Grinch, The	299
Ground Control Dark Conspiracy	49
Gunlok	369
Gunman Chronicles	369
Half Life Generations Ultimate	249
Hitman Codename 47	369
Hogs of War	329
Kao the Kangeroo	369
KISS Psycho Circus	329
Konung	369
Links 2001	399
Madden NFL 2001	369
Metal Gear Solid	399
Midtown Madness 2	399
Mortyr	349
Mummy, The	299
Need for Speed 5: Porsche	399
NHL 2001	379
No Ones Lives Forever	399
Polis 2	199
Pro Rally 2001	349
Project IGI (I'm Going in)	369
Quake 3 Arena	149
Racing Madness	269
Rogue Spear (Rainbow Six 2)	249
Sacrifice	349
Sims	399
Sims Livin' it up Expansion	229
Sno-Cross Extreme	219
Soldier of Fortune	379
STCC 2.0	249
Sudden Strike	419
Superbikes 2001	369
SWAT 3 Elite Edition	299
SWAT 3: Close Quarters Battle	349
Svea Rike 3	449
Tomb Raider Chronicles	369
Tony Hawk 2	399
Woody Woodpecker Racing	299
Zeus - Olympens Mästare	349



Colin McRae 2.0
[Rally] ordinarie pris: 379:-
gameplay pris: **349:-**



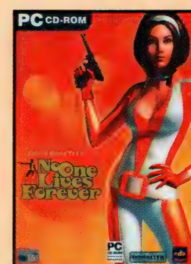
Europa Universalis
[Action] ordinarie pris: 399:-
gameplay pris: **369:-**



Giants: Citizen Kabuto
[Action] ordinarie pris: 379:-
gameplay pris: **349:-**

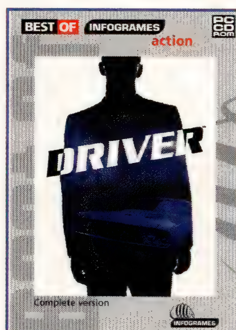


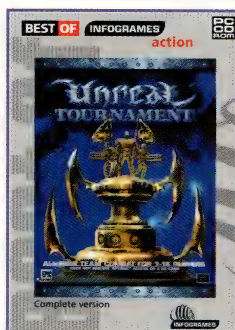
Hitman Codename 47
[Action] ordinarie pris: 399:-
gameplay pris: **369:-**

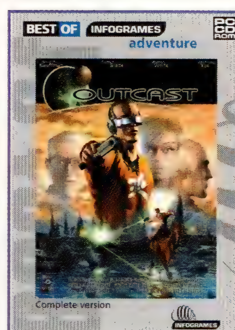


No Ones Lives Forever
[Action] ordinarie pris: 429:-
gameplay pris: **399:-**

BEST OF INFOGRAMES







Endast 129:-/st

INDUSTRY GIANT	129
IMPERIUM GALACTICA 2	129
SUPREME SNOWBOARDING	129
LE MANS 24 HOURS	129
BEETLE CRAZY CUP	129
DISCWORLD NOIR	129
WHEEL OF TIME	129
TA KINGDOMS	129

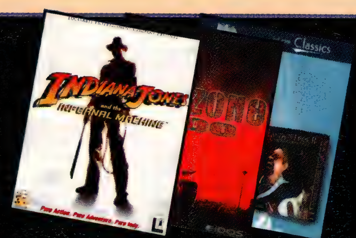


INFOGRAMES



PC REA - HJÄLP OSS TÖMMA LAGREN!

99:-/st eller köp 3 för 199:-



101st Airborne Rangers
Agharta
Alien vs Predator
Alpha Centauri
Ancient Conquest
Apache Havoc
Aqua Zone
ATF
Atlantis 2
Billiard Clubhouse
Castrol Honda Superbike
Commandos - Behind Enemy Line
Cutthroats
Daikatana
Dungeon Keeper Gold
F-16 Agressor
Gridrun
Helge & Leopold
Incoming
Indiana Jones Infernal Machine
Jazz Jack Rabbit 2
Lands of Lore 2
Lego Friends
Magic & Mayhem
Mayday
NFK - Natural Fawn Killer
NHL
Ollie & Olivia
Realms of the Haunting
Ski Racing
Star Wars Insiders Guide
Star Wars Tie Fighter Collecto
Tommy & Oskar
UEFA Champ. League 98/
Viva Football
Warzone 2100

DVD Filmer

Sveriges lägsta priser på filmer? Nedan finner du ett litet urval. Ytterligare 1000-tals filmer finns på **www.gameplay.se**



Terminator 2
ordinarie pris: 249:-
gameplay pris: **219:-**



Mission Impossible 2
ordinarie pris: 249:-
gameplay pris: **229:-**



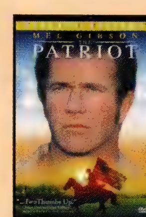
Perfect Storm
ordinarie pris: 229:-
gameplay pris: **199:-**



High Fidelity
ordinarie pris: 219:-
gameplay pris: **189:-**



American Beauty
ordinarie pris: 249:-
gameplay pris: **219:-**



Patrioten
ordinarie pris: 249:-
gameplay pris: **219:-**

Alien Legacy Box (samling)	895
American Beauty	219
American Graffiti	219
American History X	199
American Psycho	219
Any given sunday	199
Apocalypse Now	229
Arlington Road	199
Bad Boys CE	219
Battlefield Earth	189
Beach	229
Big Lebowski	199
Blade Runner Directors Cut	199
Boogie Nights	199
Bowfinger - Knubbigt Regn	229
Boyz n´The Hood	219
Braveheart	219
Bron över floden Kwai	219
Bullitt	199
Carrie 2	219
Chain of Command	189
Ciderhusreglerna	199
Citizen Kane	199
Clint Eastwood Box	349
Con Air	199
Das Boot	219
Dead Presidents	169
Deep Impact	219
Det Femte Elementet	189
Dinosaurernas tid	229
Easy Rider	219
Erin Brokovich	219
Event Horizon	229
Eyes wide shut	199
Fantasia 2000	239
Fight Club	229
Fight Club (Dubbel-DVD)	259
Final Destination	229
Fucking Åmål	229
Ghostdog	199
Gladiator	249
Gone in 60 seconds	209
Gone With the Wind	149
Goodfellas (Maffia Bröder)	169
Heat	169
Helgonet	229
High Fidelity	189
Highlander	129
Hollywood Gigolo	189
I Huvudet På John Malkovich	189
Insider. The	199
Jakten på Röd Oktober	229
JFK Directors Cut	149
Jurassic Park	229
Kanonerna på Navarone:	
Collector´s Edition	219
LA Confidential	199
Magnolia	229
Matrix	189
Metallica - With The San Frans	349
Miles Davis - Live in Paris	229
Mission Impossible II (M:i-2)	229
Mission to Mars	229
Nyckeln Till Frihet + Den Gröna	
Milen - Box	329
Nyhetsåret 2000	249
Oliver Stone Box (Any Given Sun. -	
NBK, JFK) (9:e mars)	349
Patrioten	219
Perfect Storm .The	199
Romeo Must Die (9:e mars)	189
Saving Privat Ryan:	
Spec Ed (Dubbel DVD)	229
Scarface	219
Scary Movie	219
Shanghai Noon	209
Sjätte Sinnet	199
Sleepy Hollow (14:e mars)	229
Stigmata	219
Taxi Driver	219
Terminator	219
Terminator 2	219
U-571 (16:e mars)	209



Pioneer

Pris: 4595:- DVD Pioneer DV-530

En mycket prisvärd kvalitets DVD-spelare från Pioneer som givetvis är Code-free.

DVD Hårdvara

Ett urval av de bästa maskinerna just nu.
Läs mer om dem på **www.gameplay.se**

DVD Pioneer 530 Code-free	4595
DVD Pioneer 535 Code-free	4500
DVD Samsung 511	2695
DVD Samsung 611	3295

BONUSPRODUKTER

Beställ fler än ett spel eller tillbehör och få bonusprodukt gratis!!

• Beställ 2 spel eller tillbehör och välj en gratis produkt ur grupp 1 • Beställ 4 spel eller tillbehör och välj en gratis produkt ur grupp 2

Grupp 1

Dreamcast
X-Tender
RGB Kabel

GameBoy Color
AC Adaptor Color & Pocket
Battery Pack Recharge.

Nintendo 64
X-Tender
Jolt Pack
RGB Scart Kabel
Minneskort 4X större

PC
Kart Race
Speed Haste
Board Games Comp
Arcade Horse Racing
Snooker 147
Football Masters
Super Kid
Sports Superbike
Casino Madness
Int. Rally
Championship

PlayStation
X-Tender
Link Kabel
RGB Super AV Kabel
Minneskort 15 block

Övrigt
Zelda T-Shirt

Grupp 2

Dreamcast
Rumble Pack
NFL QBC '2000
Psychic Force
Wild Metal
Minneskort 1Mb

Nintendo 64
HK Controller Plus

PC
Jazz Jack Rabbit 2
Jönssonligan
101 Airborne
F16 Agressor
Lego - Friends 99

PlayStation
40 Winks
Toshinden 3
FIFA: RTWC 98
NFL Blitz '2000
Rollcage
Actua Soccer 3
MTV Snowboarding
Command & Conquer
Fifa 99
JP2: Lost World
HK Advanced Jolt Controller
Minneskort 360 Bl

Övrigt
Gameplay T-Shirt

Villkor: Du kan även blanda begagnade produkter i beställningen. Minsta ordersumma för att erhålla grupp 1 bonus är 300 kr (grupp 2 = 600 kr). Har du beställt 4 eller fler spel eller tillbehör kan du välja att få 2st produkter ur grupp 1. Basenhet räknas ej som spel eller tillbehör. Detta erbjudande kan ej kombineras med andra rabatt eller paketerbjudanden. Ifall någon bonusprodukt skulle vara slutsåld äger Gameplay rätt att skicka en liknande produkt till samma värde. Detta erbjudande gäller t.o.m 31 mars 2001.

Hemleverans till dörren inom 24 timmar



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

box 5083, 650 05 Karlstad
telefon 054-222 000
telefax 054-222 022
www.gameplay.se

PS 2 Spel

Armored Core 2	529	NHL 2001	529	Tekken Tag Tournament	529
Dead or Alive 2	529	Oni	529	Theme Park World	529
Driving Emotion Type S	529	Pool Masters	499	Timesplitters	529
Dynasty Warriors 2	529	Project Eden	529	Tokyo Extreme	529
ESPN Int. Track & Field	529	Rayman 2 Revolution	529	Unreal Tournament	529
ESPN NBA 2 Night	529	RC Revenge Pro	529		
ESPN X Games Snowboarding	529	Ready 2 Rumble Boxing 2	529		
Evergrace	529	Red	529		
F1 Racing Championship (UBI)	529	Ridge Racer 5	529		
FIFA 2001	529	Roadster Trophy	529		
Gun Griffin Blaze	ring	Silent Scope	529		
Kessen	529	Sky Surfer	499		
Knock Out Kings 2001	529	SSX Snowboard Supercross	529		
Moto GP	529	Stunt GP	499		
NBA Live 2001	529	Surfing H30	499		



529:-

Oni



529:-

Unreal Tournament

PS 2 Paket

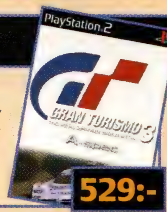
Det här ingår!
- Två års garanti
- Basenhet
- Handkontroll Dual Shock 2
- Strömsladd
- AV-kabel

4495:-

Förbeställ!

Gran Turismo 3

Det mest efterlängtade spelet till PS2 är på gång. Bilspelet som ingen kan vara utan. PS2 utan GT3 är som en bil utan bensin.



529:-

VIKTIG INFORMATION

- Ställ dig i Gameplay's PlayStation 2 kösystem!

Eftersom Gameplay är en av Europas största PlayStation handlare har vi blivit tilldelade många PlayStation 2. Denna tilldelning är tyvärr bara en bråkdel av vad vi har order på. Vi på Gameplay kommer därför att arbeta oss igenom förbokningskön tills det blir din tur! Ring 054-222 000 eller gå in på www.gameplay.se för mer information

PS2 Tillbehör		DVD Fjärrkontroll (Joytech)	199	RFU Kabel (Sony)	219
HK=Handkontroll		HK Analogue Controller (Joytech)	299	Ratt Ferrari 360 Modena Shock	599
AV Adaptor (Sony)	199	HK Dual Shock 2 (Sony)	299	Rumble S-Video Kabel (Sony)	249
AV Kabel (Sony)	169	Minnesk 8 MB (Sony)	369	Super RGB Kabel (Joytech)	119
AV Kabel Component (Sony)	249	Multitap Adaptor 2 (Joytech)	299	Vertikalt Konsollställ (Sony)	149
Antennkabel RF Switch (Joytech)	179	Multitap (Sony)	499	Vertikalt Konsollställ (Innovation)	99

FEM BUTIKER



Örebro, Marieberg Köpcentrum
Öppet: Var 10-20 lör 10-17 sön 11-17

Borlänge Kupolen Köpcentrum
Öppet: Var 10-20 lör 10-17 sön 11-17

Halmstad D. Kristina Passagen
Öppet: Vard 10-18,30 lör 10-16

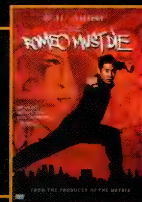
Karlstad, Drottninggatan 18
Öppet: Vard 11-18 lörd 11-15

Gävle, Winn Gallerian
Öppet: Vard 10-19 lörd 10-15

Förbeställ DVD filmer

Förbeställ kommande DVD filmer redan idag så har du garanterad leverans samma dag som filmen släpps. Tänk på att releasedagen kan ändras. För senaste info, besök oss på www.gameplay.se eller ring 054-222 000

Romeo Must Die
[Action]
ordinarie pris: 219:-
gameplay pris: 189:-
Släpps 9:e mars



U-571
[Thriller]
ordinarie pris: 239:-
gameplay pris: 209:-
Släpps 16:e mars



Sleepy Hollow
[Äventyr]
ordinarie pris: 259:-
gameplay pris: 229:-
Släpps 14:e mars -01



Gör så här när du beställer:

1. Fyll i titel, pris och personuppgifter.
2. Klipp ur och posta kupongen.
3. Du kan även beställa på www.gameplay.se eller ring 054-22 20 00

Allmänna Köpvilllkor

Gameplay AB, Tfn 054-222 000 Telefontid Vardagar 10-18, Fax 054-222 022, E-mail kundtjänst info@gameplay.se, www.gameplay.se

Priser. Alla priser inkluderar moms och är angivna i svenska kronor (SEK). Vi förbehåller oss rätten att vid var tid gällande tillfälle ändra priserna p g a orsaker som ligger utanför vår kontroll t ex tryckfel.

Frakter & Leveranser. 1. Internetbanker och kreditkort – vg se gameplay.se för mer information. **2. Hempaket Faktura** – Utförlig information fås på Internet eller via telefon. Kostnaden för detta är frakt 50:- samt en kontrollkostnad på 20:- – alltså totalt 70:-, hemlevererat till dörren. Max kredit är 2000:- inkl moms. Order därutöver skickas alltid mot Postförskott. Fakturatiden är 20 dagar från effektuerat datum och om inte betalning erläggs inom utsatt tid så skickas ärendet vidare för indrivning. **3. Hempaket Postförskott** – betala kontant vid dörren. Paketet levereras dagen efter att den skeppats från oss, och leveransen sker till Din dörr mellan 17 och 21 på kvällen. Skulle Du inte vara hemma vid denna tidpunkt så lämnar Posten en avi som Du kan ta med till närmaste postkontor för att sedan hämta ut. Kostnaden för detta är 50:- för frakten samt 48:- i PF-avgift – alltså totalt 98:- **4. Brevpostförskott.** Kostar totalt 68:-. Detta går som vanligt brev och är oftast framme på ett dygn, men det är ingen garanti från Postens sida. Hämtas alltid ut på närmaste postkontor.

Outlösta paket & Påminnelseavgifter. Alla paket som ej löses ut av kunden debiteras med 200:-.Ett paket ligger ca två veckor på posten innan det går i retur.

Minimiorder. Den minsta order som Du kan lägga hos oss är på 125:- kr.

Garantier & Reklamationer.
På alla nya produkter är det 2 års fabriksgaranti och på begagnade varor 1 års garanti.

Reservation för slutförsäljning.
Vi reserverar oss för slutförsäljning av produkter, prisförändringar, felaktiga prisuppgifter och andra eventuella faktafel som kan finnas i våra annonser eller på vår hemsida.

Åldersgräns.
Är Du under 18 år och vill beställa, så måste målsman godkänna beställningen.

Beställningskupong

☐ Ja, jag vill ha Gameplays katalog.

Betalningssätt:
☐ Faktura ☐ Postförskott Hempaket ☐ Postförskott Brev

Titel (texta tydligt)	Typ *(PC,N64)*	Pris

Namn | E-mail

Adress | Postnummer och ort

Personnummer vid faktura beställning | *IPCG 2 -01*

Telefon | Målsmans underskrift om under 18 år

Sverige
Porto
betalt

Gameplay
Svarspost
650 359 300
658 00 Karlstad

Vill du inte klippa i tidningen, skriv på ett linjerat papper. Du kan även beställa på www.gameplay.se eller ring 054- 22 20 00

HÅRDA NYHETER

FLYTANDE CHIPS

En amerikansk professor har utvecklat ett "chip-bläck", som betyder att processorer kan skrivas ut med en vanlig bläckstråleskrivare



DET LÅTER ABSURDT ELLER SOM ETT SKÄMT, men det ska alltså vara sant: Den amerikanske professorn Joseph Jacobson har utvecklat en ny typ av chip-bläck, som betyder att processorer kan skrivas ut med en vanlig bläckstråleskrivare. Man kan föreställa sig att Intel och AMD har börjat kallsvettas, för om Jacobsons vision blir verklighet kan kraftfulla processorer inom en snar framtid downloadas från Internet och skrivas ut med en vanlig bläckstråleskrivare, specialpapper och ett så kallat halvledarbläck. Enkelt och billigt.

Hemligheten ligger i det speciella papper och halvledarbläcket som innehåller nanokristaller. Jacobson har redan skrivit ut de första transistorerna på en helt vanlig bläckstråleskrivare, berättar han i det senaste numret av facktidningen Science. En modern processor består av många miljoner transistorer, men Jacobson räknar med att det redan under det här året eller nästa år blir möjligt att skriva ut kretsar med många fler transistorer. Jacobson leder en forskningsgrupp på Massachusetts Institute of Technology, som sysslar med teknologi på mikroskopisk nivå. Professorn har också grundat ett kommersiellt företag, E Ink, som säljer en ny sorts papperstunna digitala skärmar - "den slutgiltiga boken", som professor Jacobson uttrycker det.

TVEKSAMT PRIS PÅ PENTIUM 4

Kampen om kunderna hårdnar mellan CPU-tillverkarna AMD och Intel. Intel sätter sin tilltro till Pentium 4-processorn, men är den värd pengarna?

EFTER FIASKOT med den felbehäftade 1133 MHz Pentium 3 är Intel fortfarande kvar på 1 GHz-nivån, medan AMD bygger snabbare och snabbare processorer för varje månad som går. Även AMD:s Duron-serie erbjuder högre hastigheter än Intels motsvarande Celeron-serie, så det är inte underligt att antalet nya PC med "Intel Inside" är på väg ned.

Pentium 4 ska vara företagets nya spjutspets, men CPU:ns prestanda är inte mycket bättre än dagens 1 GHz-chip, och den koster ungefär dubbelt så mycket som Pentium 3 och AMD:s 1 GHz Athlon-chip.

Pentium 4-CPU:ns extra kräm gör bara en märkbar skillnad i dina spel om du samtidigt investerar i ultradyra moderkort och grafikkort samt de likaledes dyra DDR-RAM-kretsarna. När alla kostnader räknats samman kan det med dagens övriga hardware-priser inte vara lönt för spelare att investera i Pentium 4.

Och på grund av Intels totala ombyggnad av Pentium-arkitekturen är det inte säkert att vanliga program som Word och Internet Explorer kommer att köras snabbare. I alla



fall inte förrän de här programmen kompilerats om för P4:ans saftiga nya möjligheter.

Pentium 4 kommer att visa sin potential när Nvidias nästa generation av GeForce-chip blir tillgängliga för PC:n, men innan dess är det vår mening att AMD kommer att sno åt sig en bra bit av Intels marknadsandelar.

INTEL SATSAR PÅ MUSIK

SOM VI SKREV FÖRRA MÅNADEN, har Intels försäljning av CPU:er stagnerat på sistone, kanske - kanske inte - till följd av en världsomspännande avmattning i elektronikförsäljning. Företaget har just meddelat att de ska ge sig in på marknaden för konsumentprodukter.

Den första konsumentprodukten som kommer att bära Intels namn är en mp3-spelare som har döpts till Pocket Concert audio player. Enheten innehåller 128 MB RAM och kan lagra motsvarande två fulla CD med musik. Och som de flesta andra mp3-spelare kan denna mini-jukebox också lagra alla former av datorinformation. Kan de här nya enheternas popularitet bli den slutliga dödsstöten för 3,5"-disketterna?

Experter i branschen anser att det är Intels problem med att knuffa Pentium 3-arkitekturen över 1 GHz-gränsen som är orsaken till företagets plötsliga utökning av sitt sortiment.



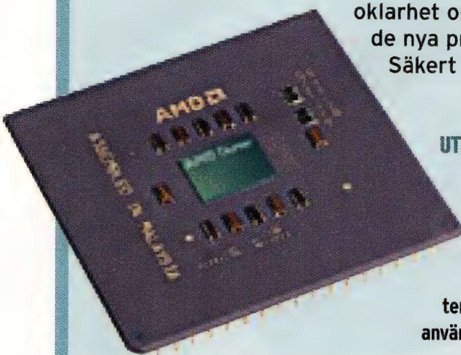
AMD UPPRUSTAR

AMD:s Athlon-processor håller på att bli föråldrad, erkänner det ambitiösa företaget, och därför kommer vi troligen redan i vår att se efterföljaren, "Palomino", i handeln. De första modellerna ska köras i ungefär 1,4-1,5 GHz, och tidigt under hösten ska det komma en Palomino med en klockfrekvens på hela 1,7 GHz.

Det råder dock fortfarande oklarhet omkring tekniken i de nya processorerna. Säkert är i alla fall att Palomino kommer att innehålla "Power Now!"-teknologi som sänker processorns energiförbrukning och samtidigt sörjer för att nykomlingen kan hamna i laptopdatorer. Dessutom ska hela arkitekturen vara ändrad, vilket enligt uppgift ska vara orsaken till att man kan öka frekvensen till nästan 2 GHz.

Även den billigare Duron-serien ska enligt planerna få en efterföljare, som får namnet "Morgan". Morgan-processorn ska utvecklas runt samma kärna som Palomino och är avsedd för marknaden för billigare processorer.

Frågan är då om de nya processorerna över huvud taget är användbara i dagsläget. Såvitt vi här på *incite PC Games* vet är det tveksamt om dagens moderkort är dimensionerade för att kunna arbeta tillsammans med de nya processorerna.



UTTJÄNTA PROCESSORER
AMD ska byta ut både Duron- och Athlon-serien mot nya serier. Frågan är om de nya produkterna kommer att vara användbara.

NVIDIA KÖPER VACKLANDE 3DFX

RYKTET GICK REDAN INNAN JUL OM ATT NVIDIA VAR PÅ VÄG ATT KÖPA UPP KONKURRENTEN 3DFX. NU ÄR DET KLART.

DET ÄR SNART EN GAMMAL NYHET, men för de som inte har lyssnat ordentligt under de senaste månaderna upprepar vi det trista meddelandet: 3dfx har slagit igen butiken efter en mycket dålig försäljning av Voodoo 5-grafikkortet och växande bekymmer runt utvecklingen av 6000-serien.

Den andra stora aktören på grafikmarknaden, Nvidia, har köpt resterna av 3dfx med möjlighet att sälja den välkända Voodoo-serien parallellt med sitt eget GeForce.

3dfx supportavdelning stängde redan den 15 februari, vilket lämnade alla de som fick ett dyrt Voodoo 5-kort i julklapp ute i kylan. De som behöver nya drivrutiner och tweaks får nu sätta sitt hopp till fan-sidor för support, t ex *beyond3d.com, voodoo-extreme. com, 3dfxgamers.com* och *voodoofiles.com.* Vi räknar dock med att 3dfx.com-sidan kommer att fungera med de befintliga drivrutinerna ett tag till.

Scott Sellers, grundare och VD för 3dfx, lade ut ett brev på företagets hemsida där han bekräftade försäljningen till Nvidia och tackade alla kunder för deras tålamod och stöd:

"Vi vill gärna uttrycka vår djupa tacksamhet mot alla som har hjälpt 3dfx att revolutionera 3D-grafik och 3D-gaming på PC:n. Ni kan lita på att 3dfx-legenden kommer att leva vidare tack vare den kombinerade styrkan i två stora företag (underförstått Nvidia och 3dfx, reds anm)."

Här på *incite PC Games* vill vi gärna lyfta på hatten för det företag som under flera år har härskat på marknaden för 3D-grafik och lagt grunden till ett mycket stort antal goda spelupplevelser.

Ingen orsak till bekymmer

PC:N ÄR – OCH SKA FORTSÄTTA VARA – spelvärldens big daddy. Demos på klassiska titlar som *Munch's Odyssey* och *Argonaut's Malice*, som visades upp vid XBoxens senaste showoff i Las Vegas visade hur liten skillnaden är mellan den nya generationen av konsolspel och PC:ns nuvarande titlar. Och vad händer nu när PC-processorerna under året börjar komma upp i GHz? Eller när vi förhoppningsvis redan år 2002 når upp till tre GHz?

Från flera Microsoft-källor kom också erkännande på mässan i Las Vegas, att det inte var någon större skillnad på utseendet på olika titlar för XBox och PlayStation 2, och i förhållande till den sistnämnda konsolen har PC:n ingen anledning till mindervärdeskomplex.

Alla utgivare vi har talat med bekräftar för övrigt att XBox-utgivningar också kommer för PC.

MICROSURF

DEN SYDKOREANSKA vitvarugiganten LG har utvecklat en mikrovågsugn som kan användas för att surfa på Nätet medan man väntar på att maten ska bli klar. Mikrovågsugnen presenterades på en mässa för hushållsprodukter i Chicago i januari. Apparaten är utrustad med en dator, ett modem och en pekskärm inbyggd i luckan. Den kan t ex användas för att hämta recept från Internet. LG berättar att man ska lägga in länkar till livsmedelsbutiker så att man ska kunna göra sina inköp med mikrovågsugnen. LG fick redan under 2000 uppmärksamhet för sitt kylskåp med Internet-anslutning. Förra året kunde företaget också presentera en tvättmaskin som hämtar information om tvättprogram från Nätet.



INTERNET-UGN
Mikrovågsugnen från LG Electronics har en skärm inbyggd i luckan så att man kan surfa på Nätet och köpa livsmedel eller ladda ned matrecept.

LJUD SOM **FUNGERAR**

■ Produkt: **SoundWorks Digital** ■ Producent: **Cambridge SoundWorks (Creative Labs)** ■ Pris: **799 kr**

DU HAR PRECIS INVESTERAT i ett SoundBlaster Live! med Dolby 5.1 och hela faderittan, men dina högtalare låter som två pappkartonger. Vad gör du? Du köper naturligvis ett SoundWorks-paket från Creative med tre högtalare. Det är ett av de billigaste paketen med tre högtalare på marknaden och det låter helt fantastiskt.

Högtalarna fungerar perfekt tillsammans med vilket SoundBlaster Live!-kort som helst, billigt eller dyrt, och har stöd för den av Creative utvecklade ljudstandarden EAX och Microsofts Direct Sound.

SoundWorks tillverkas egentligen av ett företag kallat Cambridge SoundWorks, och förses därefter med Creatives märke. Cambridge har gjort högtalare i över 40 år, och det kan höras. De tre högtalarna kan förvandla ditt datorrum till en riktig hemmabio, i alla fall när det gäller ljudet.

Det är klart att man kan få "tyngre" och bättre produkter än SoundWorks, om man på allvar ska överrösta ljudet av Jeopardy inifrån grannen, men de här produkterna ligger inte riktigt i samma prisklass som SoundWorks.





Så bra ljud har det garanterat aldrig varit i dina spel, för då skulle du inte ha behov av att läsa recensioner av högtalare. **8**

PROF!

■ Produkt: **SoundMan Xtrusio DSR-100**
■ Producent: **Logitech**
■ Pris: **1 699 kr**

DEN NUMERA KLASSISKA högtalarserien SoundMan från Logitech har producerat många produkter av hög kvalitet, men de senare produkterna har inte alla varit så bra. Med Xtrusio DSR-100 är vi dock tillbaka i den gamla goda kvaliteten, men det är inte säkert att grannen tycker likadant. För vi har här att göra med ett 100 watt-system, varav hela 52 watt ligger i subwoofern. När man slår på apparaten hör man också direkt den mäktiga subwoofern. Ljudbilden sprudlar av dynamik och kraft och när man lägger till satelliternas riktigt bra ljud inom mellanregistret och höga toner, får man ett högtalarsystem som inte bara är förnämligt designat, utan också låter riktigt bra.

Xtrusio har precis börjat dyka upp i butikerna, skynda dig iväg och provlyssna på ett paket. **8**



DYRT OCH BRA

■ Produkt: **PlayWorks Digital Theatre 3500** ■ Pris: **3 399 kr**
■ Producent: **Cambridge SoundWorks (Creative Labs)**

SATELLITHÖGTALARNA i PlayWorks-paketet levererar sju watt var, centralhögtalaren 21 watt och subwoofern hela 35 watt. Det är en hel del kräm i förhållande till normal PC-utrusning.

De kompakta satelliterna är mattsvarta och passar in i de flesta hi-fi-miljöer.

De två bakersta satelliterna står på fötter, som dock tyvärr är ganska rangliga.

Paketet har ett stort antal ingångar, så du kan köra med mp3-, MiniDisc-, CD- och DVD-spelare, du kan till och med ansluta en PlayStation 2.

Vi tyckte dock inte om fjärrkontrollen. Den må vara hur bra som helst för folk med mycket små fingrar, men för våra vanliga europeiska lantbrukarfingar är den på tok för liten och bräcklig.

Seriöst hardware-paket för ljud för alla de som redan har skaffat en bra widescreen-TV och DVD-spelare. Lyxprodukt. **7**



TRE BILLIGA **PROCESSORER**

■ Produkter: **Duron 850, Celeron 850 och Cyrix 667** ■ Producenter: **AMD, Intel och VIA** ■ Pris: **ca 1 299, 1 699 respektive 1 000 kr.**

Inget tappar sitt värde så snabbt som datorkomponenter. Det kan därför vara en bra idé att köpa sin CPU billigt. Vi jämför de tre billiga modellerna Duron 850, Celeron 800 och Cyrix 667.

Av Lars Craemer och Henrik Clausen

Processorer i Duron-familjen är A-sockel-processorer och kräver därför ett moderkort med ett KT133-chipset. Dessa chipset kan driva CPU:er med en Front Side Bus på 100 MHz. Då bussen kan drivas som DDR har Duron en högre bandbredd än konkurrenten Celeron. DDR fungerar genom att data överförs både på framkanten och bakkanten av en signalvåg på bussen och därmed blir det plats för dubbelt så mycket data vid samma klockfrekvens. Vi har testat en Duron på 850 MHz som helt enkelt är en snabbare version av sin föregångare. Durons största nackdel är dess ganska höga effektförbrukning (41 watt/25 ampere). Det gör CPU:n ganska varm och för att fungera måste den kylas kraftigt. Det är först och främst ett problem på bärbara datorer, där batterilivslängden är en väsentlig faktor.

Intels billiga CPU
Celerons första version var som Slot 1-processor och överklockare minns den klassiska Celeron 300A, som kunde köras med mycket högre hastigheter än de nominella 300 MHz. Fram till nu har Celeron hållit sig till en Front Side Bus på 66 MHz, mest troligt för att förhindra att den konkurrerar med toppmodellen Pentium III. Celeron har nu blivit ett Sockel 370-chip, och Intels bud på ett chipset till den heter Intel 815. Andra bra alternativ är Intels i810 och Apollo Pro 133 från VIA. Vi har testat en Celeron 800 som, som den första i familjen, kan använda en Front Side Bus på 100 MHz - ett framsteg som blivit nödvändigt för att klara sig i kampen mot AMD:s Duron. Då Celeron inte kräver lika mycket ström som Duron är den ett bättre alternativ för bärbara datorer.

Tillbaka från de döda: Cyrix
Den tredje testdeltagaren är den återuppståndna Cyrix III med Samuel-2-kärna. På den tiden då topp-CPU:erna från Intel och AMD hette Pentium respektive K6, var Cyrix ett förnuftigt alternativ och nu då chipsetfabrikanten VIA har köpt Cyrix är Cyrix III, åtminstone på papperet, en direkt konkurrent till Duron och Celeron. Den är också den första CPU som produceras med 0,15 mikronteknologi, vilket på sikt ger lägre pris och strömförbrukning. Samuel är en Sockel 370-CPU, som använder samma infrastruktur som Intels Celeron. Den körs också fint på chipset 810 och 815 från Intel samt VIA:s eget Apollo Pro 133. Till skillnad från Celeron kan Samuel arbeta med en Front Side Bus på 133 MHz. Tyvärr är själva processorn bara hälften så stor som Duron och Celeron, och därmed kan det bara finnas plats för hälften så många transistorer på den - därför måste man förvänta sig ett markant sämre resultat i hastighetstesten. En triumf är däremot effektförbrukningen på bara 10 watt, som gör den perfekt för användning i bärbara datorer.

Och vinnaren är ...
Hastighetstesterna talar sitt tydliga språk: I båda testerna är AMD:s Duron en klar vinnare med ett resultat som är ca 20 procent bättre än Celeron. Cyrix III haltar långt efter och då den kraschade regelbundet när vi körde *Unreal Tournament* kunde vi inte ens få ett resultat i det testet. I *Heavy Metal F.A.K.K. 2* är den nästan 40 % långsammare än Celeron och hela 50 % långsammare än Duron.

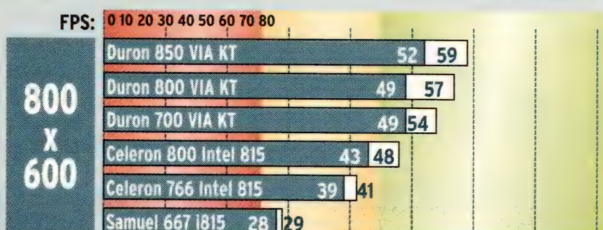
Duron i kombination med DDR och dess utmärkta matematikenhet gör denna CPU till en respektingivande motståndare som inte låter sig skrämmas av Celeron - och knappt kan ta Cyrix III på allvar. Om du ska köpa en ny dator ska Duron stå som det uppenbara valet. Spelar du inte spel, eller om du ska uppgradera ett Sockel 370-moderkort, är Celeron och Cyrix III intressanta alternativ, inte minst för att ett bra KT133-moderkort till Duron ännu är förhållandevis dyrt.



FÅGEL FENIX
Cyrix III (i mitten) med Samuel-2-kärnan är Cyrix försök att komma tilbaka på CPU-marknaden. Helt enastående är att den framställs i 0,15 mikron-teknologi.

Prestanda: **OpenGL**

F.A.K.K. 2 ställer höga krav på testkandidaterna i denna prestandajämförelse i OpenGL.



I *F.A.K.K. 2* är skillnaden mellan processorerna, som synes, ganska stor. Duron ligger klart i spetsen, följt av Celeron och den underlägsna Cyrix III.
Grafikkort: GeForce2 GTS **Moderkort:** KT133: Asus A7V

Teknisk jämförelse

Här ser du att det är ganska markanta tekniska skillnader på de tre billiga processorerna från AMD, Intel och VIA.

	AMD Duron	Intel Celeron	VIA Cyrix III
Kodnamn	Spitfire	Coppermine 128	Samuel-2
Sockel	Socket A	Socket 370	Socket 370
Klockfrekvens	600-850 MHz	533-800 MHz	600-700 MHz
Teknologi	0,18 mikron	0,18 mikron	0,15 mikron
Front Side Bus	100 MHz DDR	66/100 MHz	100/133 MHz
Extra installationer	3DNow!/MMX	MMX/SSE	3DNow!/MMX
L1-Cache	128 KB	32 KB	128 KB
L2-Cache	64 KB	128 KB	64 KB
L2-Cache-klocka	Full CPU-klocka	Full CPU-klocka	Full CPU-klocka
L2-Cache Bus	64 bit	256 bit	64 bit

MÅNADENS FRÅGA

VI LÖSER DINA TEKNISKA PROBLEM
Skicka frågor om maskinvara till
pcgames@intertec.se

Och meningen med livet ...?

Jag vill gärna uppgradera min Celeron 450 MHz med ett Soltek sl-67b-moderkort, 128 MB RAM och Riva TNT. Jag har funderat på att köpa ett GeForce 2 GTS, men vet inte om jag kan utnyttja kortet ordentligt. Jag vill därför fråga om jag kan köpa en större processor?

Annars har jag funderat på att köpa ett GeForce 2 MX. Creative har ett med 32 MB DDR-RAM, men vet ni om bussen är 128 Mbit? Finns det andra GeForce 2 MX-kort med 32 MB DDR-RAM och 128 Mbit-buss? Kom ihåg att jag har ett gammalt moderkort som bara stöder 1x AGP. Är det en helt felaktig lösning eller är det något annat jag ska skaffa? Jag kan ju nämna att jag ska börja på högskolan nästa år så då lär jag inte hinna spela så mycket.

Ni har också skrivit att nästa Pentium-processor kommer att köras med upp till 10 GHz, och det är ju lite mer än man kan köpa idag. Därför ska min dator bara kunna köra alla de nya spel som kommer under 2001 och helst under en del av 2002. Och det kan jag säga med en gång: Jag vill inte gå ut och köpa ett nytt moderkort, för jag ska ha en PlayStation 2 också och sedan är mina pengar slut. Jag hoppas att ni kan hitta en bra lösning på mina problem.

Vänliga hälsningar Kasper Nørtoft, Horsens



OMFATTANDE FRÅGA En läsare funderar på att byta ut i stort sett alla komponenter i sin PC. Han funderar bland annat på att köpa ett GeForce 2MX från Creative Labs, och det kan vi rekommendera. Vi kan dock på inget sätt stödja hans önskan om att köpa en PlayStation 2 ... FY!

Hej där, du frågvise.

En sak i taget: 1) Ditt moderkort har stöd för så mycket som en PIII 550 MHz, så det ska räcka. Men kom ihåg att uppgradera BIOS:et innan du byter processor. 2) Yep, ett Creative GeForce 2 MX kort är ett mycket bra köp. Det har nästan allt man kan behöva utan att för den sakens skull vara ett rån. 3) Du måste lära dig att välja, antingen en PC eller en PS2 ...

För övrigt ska du inte gå och vänta på den där 10 GHz-processorn, för den ser vi mest troligt inte röken av förrän om 5-10 år. Ryktena om dess snara uppdykande är starkt överdrivna. 4) Här på redaktionen är vi lite överraskade (och lättade ;-) över att du inte avslutade med frågan: Vad är meningen med livet?

Med vänliga hälsningar
Peter Laitinen,
Bonniers Hotline

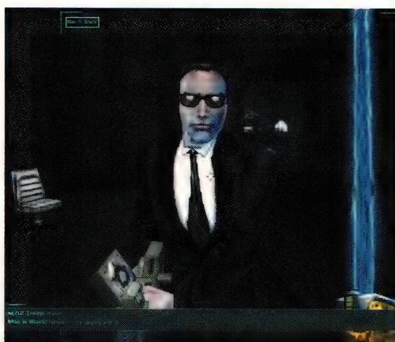
DURON ELLER CELERON

Vilket moderkort ska jag uppgradera till när jag har en AMD K6-2? Vilken processor ska jag uppgradera till? Är Duron eller Celeron den bästa processorn? Tack på förhand.

Med vänliga hälsningar Marco, Danmark

Hej där. I stället för att du bekymrar dig om din åldrande K6-2-maskin borde du – beroende på hur stor plånbok du har – köpa en Duron, Athlon, PIII eller en Celeron. Din K6-2-maskin duger ju knappt till ordbehandling. Den klarar inte av att köra de viktigaste spelen idag. Visst säljs den fortfarande, men då är det någon som blir lurad ... Försök att ge din dator ett spel som *Deus Ex, Delta Force Land Warrior* eller varför inte *Hitman*. Den kommer inte att orka. Så är det då frågan om vad du ska köpa. Om jag ska välja utifrån vilken processor som ger den bästa valutan för pengarna så blir det en Duron. Superbillig och mycket mer intressant än Celeron. Så ska man ju också ha lite annan hardware, men då bör du söka efter bra priser på Internet innan du kastar dig över något.

Mvh Peter Laitinen,
Bonniers Hotline



OMÖJLIGHET Försök att spela *Deus Ex* på en AMD K6-2. Det är inten stor spelupplevelse.

En fråga man inte ställer

Jag undrar vad AGP betyder. Och vad är egentligen skillnaden mellan AGP 1.0 och 2.0?

Micke

Åh, nej, åh nej, åh nej! Förlåt. Hej Micke. Din fråga är riktigt bra, för vad är AGP, förutom en teknisk term man kan svänga sig med när man vill känna sig lite smartare än andra? AGP betyder *Accelerated Graphics Port* och är en kontakt på moderkortet som underlättar körningen av 3D-grafik och videoklipp i spel genom att lägga en extra databuss mellan processorn och grafikkortet. Detta tar bort den tunga "grafik-trafiken" från PCI-bussen, så att den kan använda sina krafter till annat. Skillnaden mellan AGP 1.0 och 2.0 är en fråga om elektriska spetsfundigheter, som Intel har skrivit en bok på 250 sidor om. Den ligger på deras hemsida. Hoppas att det här är svar nog!

Mvh Thorstein Carlskov,
incite PC Games

GUNMAN

Gunman bjuder in dig till en högoktanig upplevelse i första person. Här får du både tips och cheats ...

Allmänna tips

Vilka är de mest effektiva vapeninställningarna?

Vapeninställning är en konstart. Alla settings går inte att använda. Med exempelvis pistolen ska du hålla dig till rapid fire-inställningen. De andra möjliga inställningarna är inte till någon nytta i stridens hetta eftersom de tar lång tid att ladda, eller skjuter för sakta. Rapid fire-inställningen har naturligtvis den nackdelen att magasinet töms snabbt, men döda motståndare är alltid en bra källa till ammunition. Du bör använda "sniper mode" när du ska träffa mål på större avstånd (exempelvis enmanshelikoptrar). Du ska aldrig ladda din shotgun med bara en patron (undantaget mot xenomer). Det är generellt bäst att ladda med två eller tre patroner åt gången. Använd antingen riot- eller shotgun-mode.

Kan man överhuvud taget använda acid gun till något?

Acid gun är effektiv mot aliens (du bör ställa in dess "acidity level" till omkring 70 % och trycket till 80), men den är inte så pålitlig i närstrid eftersom den tar för lång tid att ladda och avfyra. Din minigun är mycket effektiv, men den använder mycket ammunition. En rocket launcher är perfekt för stora föremål, som exempelvis maskingevärsnästen. Du kan också använda den för att gillra fällor som utlöses vid beröring. Du kan göra detsamma med handgranater. Du kan experimentera med alla vapentyper och inställningar på träningsbanorna.

Hur slåss jag mot skorpioner, dinosaurier och liknande?

Det finns en värld av varelser som kommer att göra ditt liv besvärligt. De lättaste motståndarna är de små skorpionerna, som kan avlivas med ett enda skott.

De stora skorpionerna är mycket farligare. Använd en snabb pistol för att pumpa två-tre skott i dem. Där det är möjligt bör du klättra upp på ett föremål så att du kan skjuta uppifrån. Du kan också komma undan skor-



DÖDA KRÄLDJUR Så snart du har gjort handväskor av krokodilerna ska du fortsätta genom hålet i golvet.



PURPLE RAIN **Aliens är extremt allergiska mot din acid gun. Enda problemet är att den tar tid att ladda.**



SKUM LOKAL **Du ska hitta en kontakt som sänker en bro så att du kan komma torrskodd över slemmet.**

pionerna genom att springa. Dinosaurierna finns liksom skorpionerna i flera storlekar. De fågelliknande monstren som är i människostorlek är otroligt farliga. Om du låter dem komma för nära är du så gott som död. Du bör springa bort från dem och skjuta dem fyra-fem gånger med en minigun eller en shotgun. Det finns ingen anledning att spara på ammunitionen, för du kan inte använda den om du är död. Använd shotgun för att döda de aliens som sprutar gift. Ett enda skott är i regel nog för att döda xenomerne.

Hur får jag ammunitionen att räcka till?

Det finns inte tillräckligt med ammunition, men du bör försöka döda alla varelserna på Maya-banan (använd dina nävar i stället för att slösa med ammunitionen). Speciellt på Maya-banan innehåller varelserna många bra saker, men samma strategi bör användas på alla banor. Förstör allt som kan förstöras. Du ska bara se upp för de små grå lådorna, då de ofta innehåller farliga små dinosaurier. Se också upp för de många dolda farorna på Maya-banan. I början av banan möter du exempelvis några apor som spottar pilar som du måste krypa under. Du ska också hålla ögonen på hål i väggarna eftersom små dinosaurier ofta kommer utfräsande ur dem.

Hur ska jag döda den enorma dinosaurien på Maya-banan?

Den ska du inte försöka att slå ihjäl, för det är nästan omöjligt. Så snart du kommer in i det området där dinosaurien anfaller dig ska du placera dig precis vid ingången. Den gigantiska varelsen kan inte komma i närheten av dig här. Den är lite dum. Så snart den drar upp sitt huvud igen kan du springa ut. Djuret har ännu inte lärt sig att överraskningsanfall och list är bra i datorspel ... håll dig in mot väggarna så kan han inte nå dig. Nu blir det svårt: du måste upp på översta våningen för att trycka på två kontakter. Du bör åter röra dig längs kanterna av banan. Du kan knappast komma undan utan att bli lite skadad, så se till att din hälsa är på 100 procent från början.

Jag blir anfallen av krokodiler! Vad ska jag göra när jag har dödat dem?

Generalen skickar krokodiler på dig när du är i vattnet. Om du inte har någon ammunition på detta ställe har du problem, även om du kan hitta hälsopaket lite varstans. När du har dödat krokodilerna ska du ta dig bort från lokalens mitt, eftersom en explosion spränger ett hål i golvet. Du ska nu ned genom hålet, och då måste du se upp för mördarfiskarna. De kan du slå ihjäl med ditt standardvapen. De får dock inte komma för nära!



STOR FIENDE **Den här kan du inte slå ihjäl. Läs i artikeln hur du undgår att själv bli dödad.**

CHEATS FÖR GUNMAN

Om du trots våra tips fortfarande har problem kan de här fusken hjälpa dig att komma ur alla farliga situationer. Om det är nödvändigt kan du till och med hoppa över hela banor.

Starta spelet med följande kommandorader: c:\games\gunman\gunman.exe -dev -console -game rewolf). Sedan kan du skriva in koderna på konsolen (tryck på `).

DE VIKTIGASTE KODERNA

God:	God-mode
Noclip:	Clipping-mode on/off
Impulse 101:	Alla vapen plus ammunition
Load:	Load game
Save:	Save game
Kill:	Självmord
Restart:	Startar om aktuell bana
Quit:	Exit game

DU KAN LADDA KARTOR GENOM ATT SKRIVA "CHANGELEVEL" FÖLJT AV NAMNET PÅ DEN KARTA SOM DU VILL TILL

ÖVERSIKT ÖVER KARTNAMNEN

takeoff	rebar0b	rust6a
rusted	rebar2a	rust6b
meltdown	rebar2b	rust6c
highnoon	rebar2c	rust6d
frontier	rebar2d	rust7a
cinematic1	rebar2e	rust7b
cinematic2	rebar2f	rust7c
cinematic3	rebar2g	rust7d
cinematic4	rebar2h	rust7e
city1a	rebar2i	rust8a
city1b	rebar2j	rust9a
city2b	rebar2k	west1
city3a	rebar2l	west2
city3b	rebar3b	west3a
end1	rebar3d	west3b
end2	rebar3e	west4a
mayan0a	rust1	west4b
mayan0b	rust2a	west5b
mayan1	rust2b	west6a
mayan3a	rust3a	west6b
mayan4	rust4a	west6c
mayan6	rust4b	west6d
mayan8	rust4c	west6e
rebar0a	rust5a	

NO ONE LIVES FOREVER

Om du vill följa i Mr Bonds fotspår så är detta spelet för dig. I den här speciella 3D-shootern kan du inte bara skjuta vilt omkring dig. Verklighetens spioner jobbar i det fördolda. Vi avslöjar allt du behöver veta för att nå framgång.

SPIONTRÄNING

Hur ska jag spela No One Lives Forever?

Utnyttja träningsanläggningen grundligt. Även om du kan spela No One Lives Forever som ett klassiskt 3D shooter (skjuta för allt vad du är värd), blir spelet mer spännande om du försöker smyga förbi fienden och undvika upptäckt. Det finns ett stort antal gömda föremål (så kallade intelligence items) att samla ihop. Håll ögonen öppna och leta igenom nivåerna noga.

Hur vet jag hur många intelligence items det finns i varje scen?

Varje scen innehåller olika gömda spionföremål, som filmrullar och hemliga dokument. Om du vill veta hur många som finns sparar du spelet och ser till att bli dödad. Under debriefingen som följer kan du läsa hur många intelligence items som du kunde ha hittat. Se till att spara spelet regelbundet så att du kan gå tillbaka om du missar något Eftersom det finns många olika sätt att slutföra nivåerna kan du klara av dem



GLASET KROSSAS Dra nytta av det försvagade glaset och skjut soldaten innan du går in i rummet.



KASTA ETT MYNT Lura ut fienden ur byggnaden (1) med myntet och slå ut honom vid hörnet (2).



HUVUDVÄRK Ett tyst skott med den ljuddämpade pistolen så är det fritt fram för dig igen.

utan att söka igenom hela spelområdet. Om du gör det kan du gå miste om många föremål. TIPS: Vissa föremål placeras ut slumpvis.

Hur rör man sig mellan nivåerna på bästa sätt?

Det kan bli tröttsamt för dina fingrar, men det är det värt för att ta dig fram hukande. Detta gäller särskilt i byggnader, då upptäcker vakterna dig mycket senare. Smyg fram längs väggarna och håll dig i skuggan så mycket du kan. Att korsa öppna ytor brukar leda till att larmet går. Kika alltid runt hörnen så att du inte springer rakt in i fienderna. Använd också dina öron eftersom du kan höra ifrån vilken riktning vakterna kommer. Håll uppsikt bakåt för att undvika överraskningar.

Vad behöver jag veta om fienden?

Fiendens AI är mycket listig. Motståndarna slår larm för att få hjälp, de kan dessutom använda betäckning. På följande sidor finns lösningar för några situationer i spelet. Här finns tips för hur du använder din utrustning korrekt och reagerar flexibelt i olika situationer.

Och vapnen då?

Välj vapen som passar din spelstil. Om du vill spela spelet som en vanlig 3D shooter, använd snabbskjutande automatvapen. Du behöver inte oroa dig för oväsendet och fiender som kommer springande. Smygande spioner väljer en ljuddämpad pistol som standardvapen.

Kan man ha nytta av de underliga mynten?

Du kan använda de små silverstyckena för att lura bort fienderna från sina poster så att du kan smita förbi. Du kan också göra dig av med fienden utan att bli upptäckt genom att distrahera dem med mynten innan du dödar dem.



VAKTTORN Håll dig i skuggan och döda vakten med den ljuddämpade pistolen så att larmet inte går.

Kan jag skjuta fiender genom hinder?

Ja, om du gör det bra kan du döda en fiende utan att han ens upptäcker dig. Fönsterrutor är idealiska för detta. Om du vill skjuta genom ett staket eller genom trä bör du använda ett automatvapen, eller FMJ-ammunition (helmantlad) för pistolen om du vill vara säker på att döda.

Spelar det någon roll var jag träffar fienderna?

Det gör det verkligen. Det snabbaste och mest diskreta sättet är att sikta mot fiendens huvud. En träff räcker. Med lite övning kan du lyckas även på håll med pistolen. Om du föredrar att använda geväret måste du vara stadig när du siktar. Använd det första inzoomningsläget eftersom en träff nästan är ren tur med maximal inzoomning.

Var bör jag eliminera fienderna?

Tyvärr har du bara en begränsad mängd av specialpulvret som upplöser döda kroppar, så tänk dig för var någonstans du dödar fienden. Lämna inga kroppar längs patrullvägarna. Om det finns kameror måste du också kontrollera att inga kroppar finns i deras synfält, annars kommer larmet att gå.



STÄLL IN SIKTET Kom ihåg platserna på skärmbilden. Det är där motståndarna dyker upp.

Vad ska jag göra åt kamerorna?

Dessa bevakningsanordningar gör det svårare för Cate att smyga sig fram. När du träffar på en kamera blir din timing ännu viktigare än vanligt. Kameror har dock begränsad räckvidd, och du är alltid säker rakt under en kamera. Använd dina öron. Ljudet av kameror som svänger runt bör kunna ge dig en uppfattning om hur mycket tid du har på dig att komma ur räckvidd. När du hör ljudet av fokuseringen har du bara sekunder på dig att gömma dig!

Vad ska jag göra åt strålkastarna?

Strålkastarna i sig är inget problem, det är snarare de vakter som använder dem. Om du inte vill (eller kan) smyga dig förbi eliminerar du vakten med ett välriktat skott i huvudet.



HUKA DIG Inta en hukande ställning så kommer varken vakten eller kameran att upptäcka dig.



SIKTLINJE Förflytta dig rakt under en kamera och titta sedan upp för att kunna följa dess rörelser.



ÖGONEN PÅ SKAFT De flesta spelarna upptäcker kuvertet (1), men de små filmrullarna (2) är mycket svårare att se. Du kan komma åt kuvertet i rummet (3) genom att klättra längs väggen.

En fråga om timing

Det fungerar givetvis att springa vilt skjutande in i en byggnad. Men riktiga spioner är smartare än så. Vi visar dig hur du kan överlista dina motståndare med Marocko-nivån som exempel.



APKONSTER Vakten till höger blir distraherad av samtalet med gatuförsäljaren. Smyg dig in hukande i riktning mot portgången och ta anslaget (som är ett intelligence item).



SKUGGNING När du har fått upp låset på dörren ska du ta dig tid att bevaka balkongen ovanför. En vakt patrullerar däruppe. När han har försvunnit ut genom dörren kan du göra dig av med motståndaren framför dig.

Vakten som har gått genom dörren kommer snart tillbaka, så du måste ta hand om den andra vaktens kropp innan han återvänder. Vad ska du göra då? Tja, här kan du för första gången få nytta av specialpulvret som löser upp kroppar. Använd det för att lösa upp kroppen så bör du ha hindrat vakten en trappa upp från att slå larm. Då var det kladdiga jobbet avklarat, men var försiktig inne på hotellet också.



SLARVPELLAR Turligt nog ligger hemliga dokument och skräpar ouppmärksammade på bardisken! Lätt byte.



RESEBYRÅ När väl vakten har gått kan du plocka upp det topphemliga kuvertet på skrivbordet.

Vilken roll spelar konversationen?
Dina svar kan påverka spelet direkt genom att ha inflytande över hur många motståndare du måste möta. Om du till exempel ger hårdkokta svar när du samtalar med Bruno under det första uppdraget får du genast 27 lönnmördare på halsen. Om du låter Bruno sköta snacket räcker det med att ta hand om 17! Det är en bra idé att spara spelet innan ett samtal och pröva olika svarsalternativ. Ibland kan ett visst svar göra att du får ett intelligence item.

Hjälp! Det är alltid för sent när jag ser fienden i gevärssiktet!
Aktivera bara zoom-funktionen när du upptäcker en fiende. Ändra tillbaka till normalläge direkt efter skottet. På så sätt upptäcker du nästa revolverman i tid. I Marocko måste du t ex hålla ett vaket öga på takterrassen eftersom lönnmördarna dyker upp på nio platser.

Var finns alla intelligence items gömda?
Du måste använda din fantasi om du vill hitta alla spionföremål. Försök att spana av så mycket av spelytan som möjligt. Sök igenom alla hotellrum som du kan öppna när du är i Marocko. Det finns gömda föremål i rum 101 (under sängen) och 204 (bredvid TV:n). Bilderna ovan visar var du kan hitta fler filer.

Varför blir jag alltid överraskad av vakterna?
Timing är viktig i No One Lives Forever. Innan du rusar in någonstans bör du spara spelet och ta reda på hur många fiender som visar sig och vilka tidsramar du måste röra dig med för att smita förbi. Du kan också föra lite oväsen för att ta reda på om det kommer förstärkningar, och varifrån de kommer. När du har fått överblick så börjar du om med scenen igen. Du kan läsa mer om detta i rutan till vänster.

Rätt synvinkel

Trots den goda artificiella intelligensen finns några svagheter som du kan utnyttja till din fördel. Dessa två skärmbilder visar att du kan komma nära dina motståndare utan att bli upptäckt. Det är tur, för de missar sällan sitt mål!





KURRAGÖMMA Vakten till vänster tittar bara rakt fram så därför ser han dig inte när han patrullerar förbi rummet. Ihopkrupen i dörröppningen (höger) kan du observera motståndaren ostört och vänta tills han går sin väg igen. Nu är vägen genom valvbågen öppen och du kan smyga dig igenom utan att skjuta ett enda skott.

Hur gör jag med dörrar?

Stäng alltid dörrar bakom dig så att vakterna inte kan se dig. Du kan också medvetet lämna en dörr öppen och sedan visa dig för en vakt för att lura in honom på rummet och sedan övermanna honom. Du kan också ofta ställa dig i en dörröppning och observera vakterna utan att själv riskera att bli sedd.

Är det värt att lyssna på motståndarnas samtal?

Vid flera tillfällen under spelet kommer du att se samtal mellan dina fiender. Lyssna på dessa – vanligtvis roande – ordkrig. Vänta alltid tills diskussionen är färdig. Därefter kommer motståndarna att patrullera så att du kan smita förbi eller övermanna dem på lämplig plats.

Kan jag helt undvika att strida?

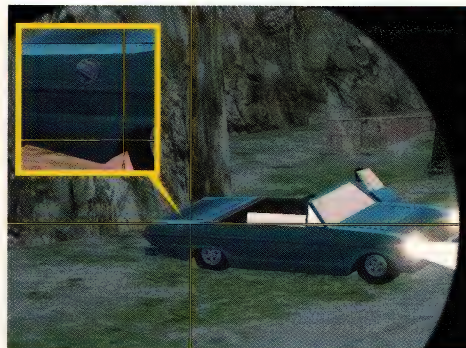
Även om du är väldigt försiktig kan du inte alltid undvika strider. Titta noga på nedanstående skärmbild. Där finns knappast ett hörn som inte är i synfältet för minst en vakt. Motståndaren som lutar sig mot en pelare kan luras bort med ett mynt, men vakten i tornet har fortfarande koll på torget. Eliminera de två motståndarna på marken med pistolen, och använd geväret mot dem i tornet. Se upp med att motståndarna kan placeras ut slumpvis, försök alltid spana av området först. Rusa aldrig in vilt skjutande, då dör du snabbt!

Vad ska jag göra åt motståndare som gömmer sig bakom bilar?

Ett skott räcker för att lösa detta problem - sikta med geväret mot tanklocket och njut av explosionen. Detta kanske inte fungerar varje gång. Då får du i stället byta till zoom-läge för geväret så att du kan se skurkens huvud! Osäkra, sikta och skjut!



HÅLL DIG LUGN Använd pistolen för att eliminera vakterna på marken (1 och 2), använd sedan geväret mot skurkarna i de två tornen (3 and 4). Denna bild visar ett typiskt hot som lurar bakom varje hörn i detta spännande spel.



MITT I PRICK Tag tid på dig, sikta på locket till bensintanken, krama av skottet och njut av explosionen!

MECHWARRIOR 4

Det är inte alldeles enkelt att klampa fram genom cyberrymden vid spakarna på en 15 meters stridsrobot. Här lär vi dig några grundläggande färdigheter.

■ DE FÖRSTA STEGEN

Hur använder jag kroppen?

Som nybörjare behöver du mycket träning för att bemästra din mechs kroppsrörelser. Under strid är det viktigt att hela tiden röra sig utan att tappa målet ur sikte. Försök att cirkla runt en fientlig mech så att du ser den från sidan eller bakifrån. Din motståndare får svårt att träffa dig, medan du å andra sidan kan nedlägga honom ganska lätt.

Hur stort avstånd ska jag hålla till fienderna under striden?

Ju kortare avstånd (ca 200 meter kan rekommenderas), desto bättre. Du kan lättare reagera på fiendens rörelser och det är svårare för dem att avfyra raketer mot dig. Se dock upp, om du är närmare än 50 meter när en fientlig mech exploderar kan du också skadas.

Spelar det någon roll var jag träffar motståndarna?

Om du är träffsäker nog bör du alltid försöka att träffa motståndarens vapenbärande delar först. Det är också en bra idé att skjuta mot en mechs ben. Om de hoppar runt på ett ben är det något lättare att nedlägga dem utan att själv bli träffad.

***Måste* jag använda mina vapen för att krossa fienderna?**

Nej. Om du är i strid med lätt beväpnade fordon kan du bara vada rätt igenom dem. Du ska normalt sett inte ta någon skada och kan på så sätt utplåna fienden snabbt och effektivt.

Betyder tidpunkten något för striden?

Under kampanjen kan du välja att utkämpa de olika slagen på dagen eller på natten. Ditt val bör bero på uppdraget. Försvarsuppdrag bör utföras på dagen. Det ger ett bättre synfält så att du snabbare får syn på fienden. Om du däremot ska utföra ett offensivt uppdrag kan du dra nytta av nattens mörker. Med passiv radar och släckta strålkastare kan du komma väldigt nära motståndarna innan du blir upptäckt.

Vad ska krossas först?

Förutom de andra mecharna kommer du också att möta en rad försvarsvapen som raketbatterier samt mark- och luftburna stridsfarkoster. Då



BIT FÖR BIT **Ett par fullträffar i benen får mecharna att hoppa runt hjälplöst.**

TAKTISK MISS
Vad mer kan du önska dig? Den fientliga Catapult-mechen vänder ryggen till då han går åt vänster. Gå runt honom moturs så att du hela tiden har den oskyddade ryggen i sikte. Segern är nära.

striderna mot de andra mecharna ofta drar ut på tiden är det smartast att eliminera alla andra hot först. Calliope-tornen kan vara otrevliga mot din sköld, så slå ut dem först. Så snart du har allierade vid din sida kan du tilldela dem några av de här uppdragen medan du själv tar hand om mecharna. Om fienden sätter in helikoptrar bör du först skjuta ned dem om du ska ha någon chans att vinna slaget.



KÖR PÅ! Du kan lugnt plöja fram genom de mindre fientliga fordonen i spelet.



DÖDEN ÄR NÄRA Lagarbete lönar sig. Här blir en Hellspawn anfallen från flera håll samtidigt.

I VERKSTADEN

Behöver jag pilla på min mech?

Om du bara spelar kampanjen är standard-mecharna bra nog. Men det finns massor av extra inställningsmöjligheter som kan förbättra dina chanser att komma levande från striderna. Du kan läsa mer om denna del i rutan "Finjustering" här till höger.

Vad behöver jag veta om enskilda maskindelar?

För kampanjen brukar de mest användbara delarna vara ECM-, AMS- och LAMS-försvarssystemen. Låt de andra systemen vara så får du mer plats över för extra vapen.

Vilken toppfart ska jag välja?

Fart är bara viktigt i några av uppdragen, så du kan välja den lägsta möjliga. Det ger återigen plats för ännu fler vapen.

Kan jag klara mig utan värmesköldar (heat sinks)?

Från starten kan du lugnt sätta värdet till noll. Så länge du inte spelar i öknen är det tillräckligt om värmeeffektiviteten är omkring 60 eller 70 procent. Koncentrera dig i stället på att välja slagkraftiga vapen. Om det får värmeeffektiviteten att sjunka kan du slänga bort de svagaste vapnen och använda den extra platsen för att installera värmesköldar. Glöm inte att utnyttja det inre kylsystemet under striderna. Små dammar eller sjöar kan också hjälpa till att kyla ned din mech.

Vad ska jag göra med mina lagkamrater (Lancemates)?

Så snart du är en del av ett lag kan du koncentrera dig på de taktiska övervägandena. Den största fördelen med att vara flera mechar är att du lättare kan trampa ned fienderna i gyttjan. En mech kan bara angripa en motståndare i taget, så samarbeta med dina lagkamrater som om ni vore en vargflock, och anfall den olyckliga motståndaren från flera sidor samtidig.

Hur kan jag utnyttja terrängen?

Om du närmar dig en fientlig bas från långt håll bör du alltid använda den passiva radarn så att du lättare kan utnyttja terrängen. Utnyttja de många smala ravinerna och dalarna så att du kan gömma dig för fienden så länge det bara går. I mech mot mech-strider kan du dessutom försöka att utmanövrera din motståndare och få honom att köra fast i den bergiga terrängen och därmed göra det mycket lättare att utplåna honom.

FINJUSTERING

ERFARNA MECH-KRIGARE VET ATT EN LYCKAD FINJUSTERING AV STRIDSROBOTARNA KAN FÅ AVGÖRANDE BETYDELSE NÄR DE KOMMER UT PÅ SLAGFÄLTET.

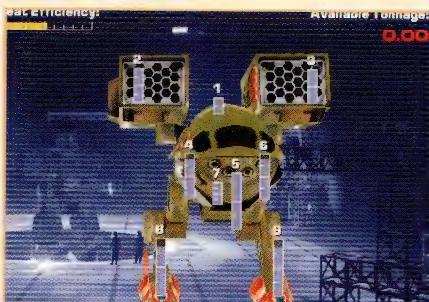


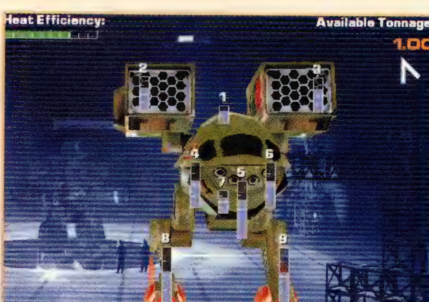


Finjusteringen kan användas redan från de första uppdragen. T ex blev Shadowcatens (förhållandevis) svaga laservapen uppgraderat med ett stort antal raketer. Den därigenom dåliga värmeeffektiviteten är inte något problem, då det aktuella uppdraget utspelas i kylig terräng.

Valet av vapen är alltid en smaksak, men var alltid uppmärksam på detta: Om du är en god skarpskytt bör du välja de kraftigaste vapnen. Generellt tar det ganska lång tid att ladda om de här vapnen, så varje skott ska träffa målet. Du behöver inte lasta din mech till bristningspunkten. T ex kan du lätt klara dig med mindre kraftfulla automatkanoner. Om du efter valet av huvudvapen har plats kvar kan du välja några mindre vapen som extrautrustning.

Även om Reactive-pansaret är svagare än Ferro-Fibrous-varianten bör du välja det förstnämnda i varma omgivningar. Fienderna använder ofta laservapen och kan därför snabbt överhettas.







MJUKA RÖRELSER Använd lediga stunder till att träna mech-styrning och precisionsskjutning.



FULLTRÄFF! Till kampanjen bör du utrusta din mech med ECM-, AMS- och LAMS-försvarssystem.

fuskkoder

EFTER NÅGRA MÅNADERS PAUS ÄR FUSKKODERNA TILLBAKA. VARSÅGOD OCH FUSKA!

SEA DOGS

Tryck på Ctrl + Z medan du är till sjöss och skriv någon av koderna nedan:

fire from camera och 0 (numpad) - Skjut från kamera
now i flying och Ctrl och F - För att flyga
teleport och Ctrl och L - Teleportera till kameraposition
get me magic - Extra kanonskadestyrka
expu mne - Extra erfarenhetspoäng
deneg day - Extra pengar
make screen shots - Ingen kanonskadestyrka
have life - Skepp och manskap upp till full styrka

AMERICAN McGEE'S ALICE

Öppna konsol-mode på options-menyn. Öppna sedan konsolen medan du spelar och skriv någon av följande fuskkoder:

wuss - Alla vapen
give all - Alla vapen och all ammunition
give [objektets namn] - Ger [objektets namn]
god - God mode
notarget - Osynlighet
map [banans namn] - Hoppar till [banans namn]
noclip - Ingen clipping-mode
health # - Sätt hälsa till # (max 100)

BANANS NAMN:

centipede1	gvillage	rchess
centipede2	hedge1	skool1
facade	hedge2	skool2
fortress1	hedge3	tower1
fortress2	jlair1	tower2
funhouse	jlair2	tower3
garden1	keep	utemple
garden2	pandemonium	wchess1
garden3	potears1	wchess2
garden4	potears2	wforest
grounds1	potears3	
grounds2	qlair	

OBJEKT:

w_knife.tik
w_cards.tik
w_mallet.tik
w_jackbomb.tik
w_eyestaff.tik
w_icewand.tik
w_jacks.tik
w_blunderbuss.tik
w_demondice.tik (Obs! Antingen denna eller "give all"-koden ska användas flera gånger för att få alla tre Demon Dices)
w_ragebox.tik

COLIN McRAE RALLY 2

Skapa en ny förarprofil och använd följande ord som namn:

allthebuttons - Alla bilar
greatnews - Alla banor
minime - Ger Mini Cooper S



FRI SKJUTNING **Få alla vapen och hoppa till alla banor i Half-Life-klonen *Gunman*.**

GUNMAN CHRONICLES

Högerklicka på skrivbordsgenvägen till *Gunman* eller på "play Gunman"-ikonen på startmenyn och välj "properties". Byt "target box" mot följande kommandorad:
-dev -console -game rewolf. Det kan då se ut så här: c:\gunman\gunman.exe -dev -console -game rewolf
Skriv nu någon av följande koder när du har tryckt på "`" för att öppna konsolen:

/give X - Ger objekt X
/map X - Hoppa till bana X

OBJEKT:

weapon_fists	ammo_buckshot
weapon_gausspistol	ammo_minigunClip
weapon_shotgun	ammo_beamgunclip
weapon_minigun	ammo_dmlclip
weapon_beamgun	ammo_chemical
weapon_dml	item_healthkit
weapon_SPchemicalgun	item_armor
	player_armor
ammo_gaussclip	vehicle_tank

BANANS NAMN:

takeoff	rebar0a	rust5a
rusted	rebar0b	rust6a
meltdown	rebar2a	rust6b
highnoon	rebar2b	rust6c
frontier	rebar2c	rust6d
cinematic1	rebar2d	rust7a
cinematic2	rebar2e	rust7b
cinematic3	rebar2f	rust7c
cinematic4	rebar2g	rust7d
city1a	rebar2h	rust7e
city1b	rebar2i	rust8a
city2a	rebar2j	rust9a
city2b	rebar2k	west1
city3a	rebar2l	west2
city3b	rebar3b	west3a
end1	rebar3d	west3b
end2	rebar3e	west4a
mayan0a	rust1	west4b
mayan0b	rust2a	west5b
mayan1	rust2b	west6a
mayan3a	rust3a	west6b
mayan4	rust4a	west6c
mayan6	rust4b	west6d
mayan8	rust4c	west6e

SACRIFICE

Medan du spelar trycker du på Ctrl + Skift och ~ för att öppna en liten textikon i det nedre vänstra hörnet. Skriv nu följande koder:

@ dontfearthereaper - Extra själar
@ bythepowerofgrayskull - Full hälsa
@ ihavethepower - Full mana
@ gimmegimmegimme [spell-namn] - ger [spell-namn]
@ yourbulletscannotharmme - Osynlig trollkarl
@ timeisonmyside - Återställer spell-timer
@ aplethoraof [monsternamn] - Tillkallar fyra monster av [monsternamn]-typen
@ alliwantforxmasisa [monsternamn] - Tillkallar ett monster av [monsternamn]-typen
@ castratetheheathens - Trollkarlar kan samla in röda själar



TREVLIG RESA! ***Sacrifice* är en ovanligt krävande resa in i själavärlden, men nu kan du få hjälp.**

CRIME CITIES

Tryck på "~" medan du spelar och ange följande koder:

GIVEMEALLWEAPONS - Alla vapen
GIVEMETHEMONEY - Mer pengar
GIVEMEALLAMMO - Ny ammunition
GIVEMEMAXENERGY - Sköld till full styrka

NO ONE LIVES FOREVER

mpyoulooklikeyouneedamonkey - Ger möjlighet för att få alla typer av skydd
mpkingoftehmonstars - Ger alla vapen och all ammunition
mpgoattech - Alla vapen uppgraderas
mpmaphole - Slutför uppdraget
mpmiked - Lämna spelet
mpwonderbra - Full rustning
mpdrdentz - Full hälsa
mpimyourfather - God mode
mpwegotdeathstar - Oändlig ammunition
mpbuild - Visa speluppbyggnaden
mprosebud - Skapar snöplog
mpasscam - Tredjepersonssynvinkel

HITMAN: CODENAME 47

Öppna Hitman.ini-filen som finns i hitman-mappen. Lägg till raden "enableconsole 1" i filen. När du spelar kan du sedan trycka på "`" och skriva in någon av följande koder:

giveall - Alla vapen med full ammunition
god 1 - God mode
invisible 1 - Osynlighet
infammo - Oändlig ammunition
För att få tillgång till alla uppdrag ska du använda namnet "Kim Bo Kastekniv" som ditt profilnamn.



ÄNNU ETT JOBB VÄL UTFÖRT Som osynlig kan du klara dig oskadd ifrån även de mest perversa morduppdrag.

TYPING OF THE DEAD

Lösenordet till det hemliga alternativet Vs Computer i spelet är: DOAKSIM

Eller skriv någon av följande koder i "Password Entry"-sektionen:

KIKMAHP
DKRORCR
STKZJGH
Ger:
1) FRITT SPEL (OÄNDLIG FORTSÄTTNING)
2) GER TILLGÅNG TILL ALLA BOSSAR I BOSS-MODE
3) GER TILLGÅNG TILL ALLA BANOR I DRILL-MODE
4) GER TILLGÅNG TILL ALLA CPU-KARAKTÄRER (SOM T EX CITIZENS OCH HARRY) I VS CPU-MODE

MOTOCROSS MANIA

Byt ditt profilnamn till:

Mad Dock - Alla stunts
Beef Cake - Alla banor
Uncle Billv - Massor av pengar
Vera Champ - Öppnar banor oavsett placering

FIFA 2001

Skriv Playersarelocked i huvudmenyn för att frysa motståndarna.

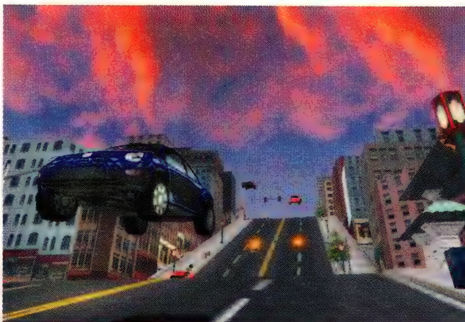


NU KAN TILL OCH MED HÅKAN MILD GÖRA MÅL Det är lättare att sätta en straff när målvakten står stilla.

MIDTOWN MADNESS 2

Medan du spelar trycker du på "y" i single player-mode för att öppna fuskmenyn och skriver:

midtowncars - Alla bilar



FLYGANDE Gå amok i Londons och San Franciscos gator i alla de bilar som du annars inte får prova.

PROJECT IGI

I huvudmenyn skriver du "nada" och sedan följande koder i spelet:

allgod - God mode för dig och ditt team
ewww - Dödar fienderna
allammo - Oändlig ammunition

GIANTS

Tryck på "T" eller "Y", medan du spelar och ange någon av dessa koder:

allmissionsaregoodtogo - Tillgång till alla banor
basepopulate - Befolka basen
basegoveryfast - Bygg snabbare
pleasehealme - Full hälsa
basefillerup - Ger basen mer energi
itsmyparty - Omedelbart party-hus
allmissionsaregoodtogo - Fritt val av uppdrag
gimmegifts - Öppnar en fylld butik där du är
mapshowitall - Avslöjar kartan
ineedspellsv - Obegränsad mana

TIMELINE

Vid början av varje bana trycker du på "~" för att öppna konsolen och skriver "god" för att bli osårbar.

SCREAMER 4X4

Tryck på "Skift" vid huvudmenyn för att öppna ett textfält där du kan skriva följande koder:

ALLCARS - Alla bilar
ALLENGINES - Alla motorer
ALLFDIFFERS - Alla frontdifferentialer
ALLRDIFFERS - Alla bakdifferentialer
ALLTROPHIES - Alla troféer
ALLTIRES - Alla däck
RABACAR - Raba truck
BIGFOOT - Toyota Hilux Bigfoot

LINKS 2001

Tryck på "Caps Lock" medan du spelar och skriv följande:

lighter - Ljusare golfbollar
hitmania - Power swing

M-B TRUCK RACING

Skriv "BUGGYGIRL" under spelet för att öppna fuskläget. Skriv sedan "MOGLI" för att alltid vinna. Slå av fusket genom att skriva "ALLOFF".



HEJ SNYGGING! Inta det magiska landet i *Giants* utan att lyfta ett finger (eller en klo).

brevlådan

Har du något att säga så säg det här

Death Rally 2?

Finns *Death Rally 2*, och kan ni i så fall ha med lite info om spelet? Hur stor är chansen att få med ett brev i tidningen?

Johan
Sverige

Death Rally utkom i september 1996 och var föregångare till *Grand Theft Auto*. Det har aldrig gjorts någon tvåa. Vi försöker att variera Brevlådan så mycket som möjligt - intressanta brev och e-mail har alltid en chans att komma med i tidningen.



DÖDA FOTGÄNGARE Det gamla *Death Rally* gick ut på att bråka med andra bilister och köra över fotgängare.

"Var så vänliga att fortsätta den goda traditionen med Månadens Babe!"



MÅNADENS BABE I BREVLÅDAN är Denise Richards, som spelar Dr Christmas Jones i Electronic Arts kommande *The World is Not Enough.*

Försenat demo

1. Varför står det i nummer 01/2001 att ni ska ha med ett demo på *Colin McRae Rally 2.0*, när ni inte har det?
2. Kan ni inte sätta ut insändarnas e-postadresser i Brevlådan?
3. Kan ni inte utöka hardware-delen?
4. Var också vänliga att fortsätta den goda traditionen med Månadens Babe!

Søren Clemen Gøttsche
Danmark

1. Demot med Colin McRae kom en dag efter CD:ns deadline, därför blev vi tvungna att ta det månaden efter.
2. Det är en bra idé, så gör vi från och med nästa månad. De som inte vill ha med sin e-postadress i tidningen slipper naturligtvis.
3. Hardware är en av de mest lästa sektionerna i *incite PC Games.* Vi har varje månad 5-6 sidor nyheter och test och dessutom en större specialartikel mitt i tidningen. Det är ca 10 procent av tidningen, och det tycker vi räcker.
4. 10 vilda hästar kunde inte få oss att sluta med Månadens Babe.

Bara 9 för Colin

Hur kan ni ge *Colin McRae Rally 2* 10 av 10 i betyg? Detta betyg kan man ju BARA ge till ett "perfekt" spel — ni skriver ju bl a att åskådarna är lite livlösa, samt att det saknar fantasi. Det kan väl BARA bli en 9:a ...?

Karsten Sørensen
Haderslev, Danmark

Om det perfekta datorspelet fanns så skulle det inte finnas någon anledning att utveckla fler spel. När vi ger Colin toppbetyg så betyder det inte att spelet är perfekt, men att det är det *närmaste* du kan komma det perfekta rallyspelet.

Baldur's Gate 2

Jag har ett problem i *Baldur's Gate 2.* Jag har av misstag dödat en man och en liten flicka i "slums". Därefter kom fem *amnish soldiers* och två *cowled enforcers* efter mig. Jag har dödat dem en gång, men de kommer igen, Har ni något tips för hur jag blir av med dem?

Robert Marhaug
Tromsø, Norge

Om någon läsare känner till svaret, så skicka det till **robert_marhaug@hotmail.com**

Pansarvagn

I er recension av *Midtown Madness 2* ser jag att det finns en pansarvagn med i spelet. Men det finns ju ingen pansarvagn!???

Gustav Tell
Sverige

Jo. Det är en *Light Tactical Vehicle*, som du får tillgång till genom att först vinna alla lopp. Du kan sedan köpa den för $100 000 - och krossa allt du kommer i närheten av.



STENTUFF PANSARVAGN Vinn alla race i *Midtown Madness 2* så kan du köpa dig en pansarvagn.

No way, José!

Jag har inget grafikkort och inga pengar så jag tänkte fråga om ni inte kunde ge mig ett GeForce-kort? Jag vet att ni normalt sett inte delar ut saker, men en gång är ju ingen gång! Jag tycker att er tidning är den absolut bästa.

Oliver Proudfoot, 13 år
Kristianssand, Norge

Nu tog du i ordentligt. Det här är ju som att skriva till en biltidning och be om fyra vinterdäck för att det är halt ute. Vi har dock medlidande med dig så vi skickar adventure-spelet *Gabriel Knight 3* (som körs bra utan 3D-kort).

Chicken!

Jag tycker att er tidning borde läggas ned, för ni har ingen chans mot PC Gamer och Spel för Alla, och ni är långt efter med era previews och recensioner. Tack för en dålig tidning.

Anonym e-mail
Sverige

Tack själv, du. Du får tycka vad du vill, men nästa gång får du gärna uppge ditt namn i stället för en anonym Hotmail-adress. Om du törs. Chicken.

Skicka insändare till **pcgames@intertec.se** eller skicka ett vykort till
incite PC Games, Erlandsliden 15, 302 41 Halmstad

månadens brev

Fler Test Center

Jag har köpt incite länge och tycker att det är en mycket bra speltidning. En av de saker som är lite extra är ert Test Center. Därför var det en besvikelse när bara ett spel hade ett stort Test Center i nr. 2/2001, nämligen *Delta Force: Land Warrior*. Dessutom hade tre spel ett litet Test Center med upplösningen 640 x 480.

Det var logiskt för *Escape from Monkey Island*, som inte har stöd för högre upplösning, men det skorrar falskt på *Colin McRae Rally 2.0*, som fick kommentaren att det borde spelas på en HÖGRE upplösning. Vad är meningen med Test Center om det inte visar den rekommenderade upplösningen? Jag hoppas att ni inte slutar med Test Center, för det är "det lilla extra" som gör era recensioner till de bästa!

Roger Søberg Johansen
Norge

Test Center produceras av hardware-tekniker Sascha Pilling från europas största spelmagasin, det tyska PC Games. Varje spel testas på minst fyra processorer och åtta grafikkort, så ett Test Center tar minst en dag att producera. Det är därför inte alltid möjligt att ange mer än en upplösning.

Vi har skickat din kritik vidare till Sascha.

Coola ned, farsan

Först ett vänligt godmorgon. Jag är väl kanske lite äldre än de flesta av era läsare (det var faktiskt min son som började köpa tidningen :)), men ändå läser jag vad ni skriver med stort intresse. I det stora hela måste jag säga att det är bra – det finns självklart en del som skulle kunna vara annorlunda, men genomgående är det seriöst och grundligt.

incite PC Games är en ganska bred tidning och ni är bra på att få med det mesta. Spelrecensionerna är ibland lite väl sena, men det är förståeligt då ni ju är en månadstidning och har en pressläggningstid.

Recensionerna är bra (men jag håller inte alltid med om betyget), och ert Test Center är super. Det är bra att ni också skriver om annat än bara spel. Men så har jag en liten magsur klagan: Er layout ... och er repro ... och ert tryck ... huvaligen sicket skräp!!! Jag är på det klara med att er tidning är tänkt att tilltala unga människor, och det är ju också smart ... i helsicke. Flera av era bilder är så suddiga att det är smärtsamt. Tryckningen är också ett hafsverk – misspassning och pappersdamm i färgerna så att man nästan gråter. Berätta för tryckeriet att de kan tvätta av sina gummidukar någon gång emellanåt.

Bortsett från det kan ni ha en bra dag.

Søren Hansen
Danmark

Vi ger ordet till vår layoutchef:

"Suddiga bilder"? Vad snackar du om? Vi producerar allt digitalt och använder skärmbilder som vi antingen tagit själva eller fått från utvecklarna.

Misspasning, pappersdamm och gummidukar? Om du tar en titt på våra konkurrenter så kan du se att vi gör en tidning som står sig mycket väl i en jämförelse. I övrigt kanske vi kan hänvisa till **www.synsam.se** där du kan hitta ett par nya läsglasögon."

Med vänliga hälsningar

Gitte Solomon
layoutchef, incite PC Games

Half-Life?

Jag har hört så mycket om *Half-Life* och har provat demot och *Opposing Force* (DE ÄR BARA SÅ COOLA!!!). Jag skulle gärna vilja ha det som fullversion. Kan ni inte lägga med det som månadens fullversion? PLEASE ???

Brian
Årslev, Danmark

Half-Life skulle kosta oss minst 80 kr per cd, om Sierra över huvud taget skulle sälja det, och det ska då läggas ovanpå tidningens pris :) Du bör köpa *Half-Life Generations*, som är ett paket med originalet + *Opposing Force* + en del annat för under 300 kr

incite för evigt!

Åååh, tack ska ni ha! Först gav ni mig *Fallout*, som är ett av de bästa spel jag har sett, och nu har jag fått *Fallout 2*. Jag är tacksam och ska fortsätta prenumerera för alltid!

Johan Lindwall
Nybro, Sverige

Är det gräs?

Kan man gömma sig i gräset i *Delta Force: Land Warrior*, en härlig detalj som fanns med i *Delta Force 2*?

Martin Wòjcik
Leknes, Norge

Det populära gräset från *Delta Force 2* har Novalogic tyvärr inte kunnat återskapa i *Land Warrior*. Orsaken är att den grafiska motorn gått från att vara voxel-baserad till att nu även innehålla polygoner. Det medför att spelet har stöd för 3D-kort, men att man tyvärr förlorar gräset som gömställe.



KURRAGÖMMA I GRÄSET I *Delta Force 2* kan man gömma sig i gräset.

Vinn hardware

THRUSTMASTER®

Insändaren av månadens bästa brev belönas med PC-tillbehör från Thrustmaster till ett värde av ca 500 kr

DUAL ANALOG GAMEPAD



TOP GUN FOX 2





tävling

Vinnare av *Dracula-jackor* i 02/2001 blev Uffe Christensen ● Jegår Vasiljev ● Pär Södergren ● Vinnarna av *Dracula-spel* blev: Flemming Gressum ● Michael Enger ● Ronny Jimmetors ● Sanne Otte ● Ken Rath ● Ahmed Hassan ● Herman Friberg ● Per Inge Holmberg ● Ronny Guttormsen ● Jörn Roar ● Anders Hauchrog ● Christoffer Rudolph

VINN

15 stycken HELCOOLA SETTLERS 4

HJÄLP OSS ATT GÖRA INCITE PC GAMES ÄNNU BÄTTRE!

SKICKA IN KUPONGEN OCH VINN DET NYA REALTIDSSTRATEGISPELET **SETTLERS 4**





04/2001 Vad tycker DU om incite PC Games?

1. Din ålder?

2. Vilka system äger du, eller planerar du att köpa?

PlayStation	◯ Har jag	◯ Ska jag köpa
PlayStation 2	◯ Har jag	◯ Ska jag köpa
Nintendo 64	◯ Har jag	◯ Ska jag köpa
Game Boy	◯ Har jag	◯ Ska jag köpa
Dreamcast	◯ Har jag	◯ Ska jag köpa
PC	◯ Har jag	◯ Ska jag köpa
X-Box	◯ Har jag	◯ Ska jag köpa
Dolphin	◯ Har jag	◯ Ska jag köpa

3. Hur betygsätter du incite PC Games?

Trovärdighet	◯ Hög	◯ OK	◯ Låg
Kritisk granskning	◯ Hög	◯ OK	◯ Låg
Informationsvärde	◯ Hög	◯ OK	◯ Låg
Aktualitet	◯ Hög	◯ OK	◯ Låg
Överskådlighet	◯ Hög	◯ OK	◯ Låg
Valuta för pengarna	◯ Hög	◯ OK	◯ Låg
Design och layout	◯ Hög	◯ OK	◯ Låg

4. Betygsätt det nummer av incite PC Games du har i handen på en skala från 1-6 (1 = fantastiskt, 6 = uselt):

Första intryck:	◯1	◯2	◯3	◯4	◯5	◯6
Text:	◯1	◯2	◯3	◯4	◯5	◯6
Design:	◯1	◯2	◯3	◯4	◯5	◯6
Framsida:	◯1	◯2	◯3	◯4	◯5	◯6
CD-ROM:	◯1	◯2	◯3	◯4	◯5	◯6

5. Har du tillgång till Internet?
◯ Ja ◯ Nej

6. Hur många gånger om året köper du incite PC Games?

7. Vilka delar av tidningen intresserar dig?
◯ Nyheter ◯ Hardware
◯ Recensioner ◯ Tips & tricks

8. Har du DVD-spelare?
◯ Ja ◯ Nej

9. Vilka andra speltidningar läser du?

10. Vilka är dina favoritgenrer?
◯ Action
◯ Adventure
◯ Simulering
◯ Sport
◯ Strategi
◯ Bilspel/racing
◯ Rollspel

Lottdragningen görs den 5/4 2001. Vinnarna publiceras i tidningen.

Frankeras med brevporto

Incite PC Games
Bonniers Kundtjänst
205 50 Malmö

Avsändare:

nästa nummer

incite PC Games
Chefredaktör: Søren Prien
Redaktör: Steen Bachmann, Michael Broström
Redaktionssekreterare: Jesper Melgaard, Thorstein Carlskov
Layoutchef: Gitte Solomon
Layout: Jan Jørgensen
Produktion: Lone Thiis
Administration: Julie Vestergaard

incite PC Games ges ut av:
Bonnier Computec AS, Nils Hansens vei 13, p.b. 6320, Etterstad, N-0604 Oslo

KONTAKT:

Redaktionen
pcgames@intertec.se
Frågor om tidningen och insändare till *Brevlådan* och *Verkstaden* skickas till redaktionen. Redaktionen svarar inte på frågor om spel och hardware. Redaktionen kan inte hållas ansvariga för eventuella fel i tidningen eller på CD-ROM-skivorna.

incite PC Games
c/o Intertec AB
Erlandsliden 15
302 41 Halmstad
Fax: 035-17 30 91

www.incite.nu

Hotline
08-210092@swipnet.se
incite PC Games hotline besvarar tekniska frågor om installation av demo-CD och fullversionsspel. Hotline kan dock bara hjälpa till i frågor som rör tidningens CD-ROM.

Hotline kan också kontaktas på onsdagar mellan 18.00 och 22.00 på telefon:
08-21 00 92

Prenumeration
kundtjanst@bp.bonnier.dk
Frågor om prenumerationer och leverans av tidningen.

incite PC Games
c/o Bonniers Kundtjänst
205 50 Malmö
Telefon: 08-555 454 48
Fax: 08-555 454 50

Du kan också skicka en skriftlig beställning på ett vykort till adressen ovan.

Tidningen levereras löpande och bara så länge som du vill ha den hemskickad.

Annonskontakt
info@blendow.se
Blendow Marketing AB
Positionen 102
Hangövägen 29, 2 tr
115 74 Stockholm
Telefon: 08-566 364 00
Fax: 08-566 364 99

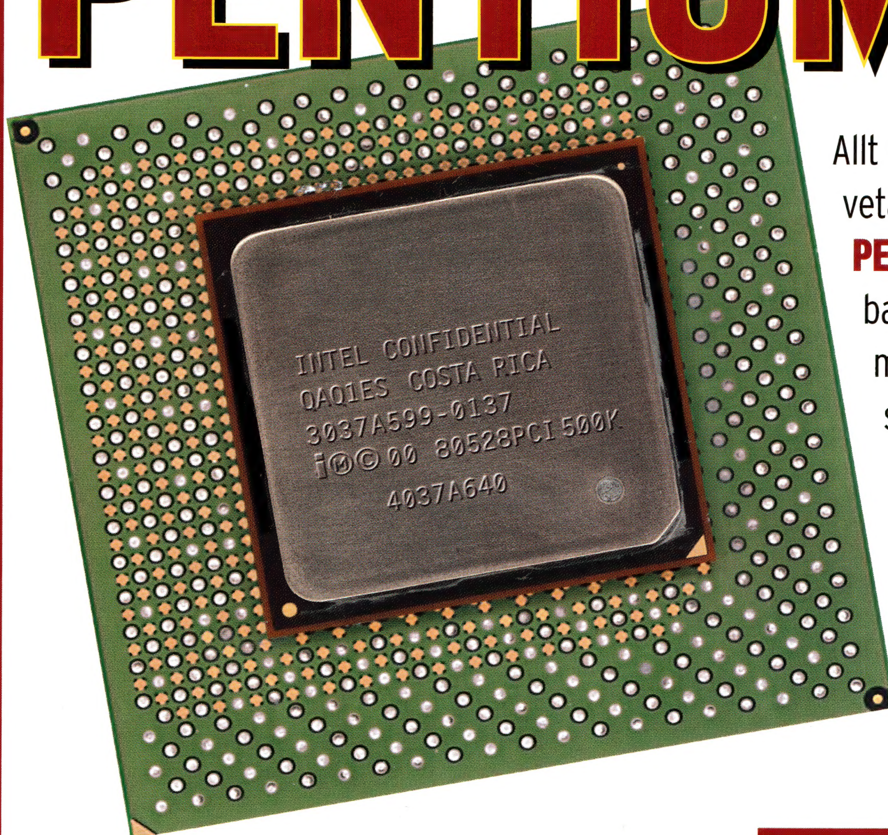
Incite PC Games kommer ut en gång i månaden. Prenumerationspriset kr. 59:50 gäller med reservation för moms- och prisändringar.

Material från incite PC Games får bara citeras om källan anges.

Tryck: Stibo Graphic
ISSN: 1501-8997

Delar av materialet produceras i samarbete med Computec i USA, Frankrike, England och Tyskland

PENTIUM 4



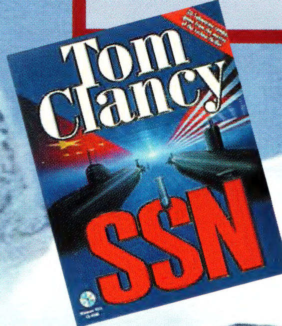
Allt du någonsin velat veta om den nya **PENTIUM 4** – teknisk bakgrund, benchmark-tester och svar på om du ska köpa Pentium 3 eller 4. Läs nästa nummers stora hardware-feature.

FULL VERSION

TOM CLANCYS SSN

Var beredd på giftiga dueller under vattnet i den amerikanska författaren Tom Clancys ubåtssimulator

Simulatorspelet **TOM CLANCYS SSN** är en intensiv och krävande ubåtssimulator. Du är kapten på en av den amerikanska flottans tungt beväpnade atomubåtar. Som alltid när författaren Tom Clancy har ett finger med i spelet skickas du till fronten – den här gången på 500 meters djup!



DESSUTOM FÅR DU
recensioner av bl a **THE SIMS: HOUSE PARTY**, Clive Barkers UNDYING och **SETTLERS 4** ● Första intryck och exklusiva screenshots från **UNREAL 2** ● Nyheter ● Multiplayer-nyheter ● Hardware-tester

NÄSTA NUMMER UTKOMMER 10 APRIL 2001